AMIGA

30

MAGAZINE

NOVEMBER / DECEMBER 1994

ƒ7,50 bfr150



SAVE YOUR ANIMATION FROM BEING EATEN ALIVE

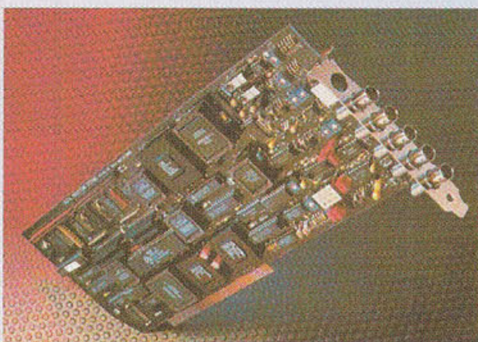


De DPS Personal Animation Recorder geeft u de mogelijkheid om animaties & video op te nemen en realtime in broadcast kwaliteit weer te geven.

Voor Amiga Applicaties

De DR-3150 kaart past in een Amiga expansieslot en vervangt zowel de videorecorder als de singleframe (edit) controller. Een dedicated harddisk en component digitale opname technieken zorgen voor de opname en realtime weergave van "full resolution" animatie sequences. Bad edits, gemiste frames, dropouts en andere mechanische storingen die gebruikelijk zijn bij traditionele videorecorders behoren met het gebruik van de PAR tot het verleden. In combinatie met een DPS AD-3000 video capture kaart kan de DSP PAR realtime video opnemen voor rotoscoping, time lapse opname en andere special effects.

De operationele mogelijkheden van de AD-3000 zijn onder andere Full proc amp controls, freeze frame & field frame.



De opname tijden zijn afhankelijk van de complexiteit van het beeld en de grote van een harddisk, maar 9 minuten is normaal voor een 1 gigabyte harddisk.

(binnenkort leverbaar non-linear editing software)

Voor PC Applicaties

De PC versie van de PAR is gelijk aan de Amiga versie maar met de volgende verschillen. De DR-3100 past in een 16-bit ISA bus expansie slot in elke IBM compatible computer. De PC PAR ondersteund direkte rendering vanuit animatie programma's als Autodesk 3D studio en Realsoft Real3D voor windows. De PC PAR kan ook gebruikt worden om sequences te bouwen van pre-rendered Targa files. Wanneer deze opgenomen zijn, kunnen de animaties makkelijk worden gedupliceerd, getimed, gejoined, appended, etc. Een mogelijkheid voor slow-motion weergave is ook ondersteund.

Gegrabde stukken video kunnen ook makkelijk worden geconverteerd naar Targa files.

(binnenkort leverbaar RAZOR non-linear editing software voor de PAR)

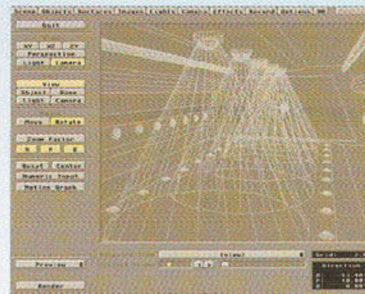


Keienbergweg 95 1101 GE Amsterdam
telefoon 020 6970035
telefax 020 69011428

NewTek Lightwave 3D

Lightwave 3D is een compleet professioneel 3D graphics en animatie systeem. Lightwave is bekend vanwege de krachtige interface welke gebruikers met groot bedieningsgemak toegang biedt tot een een groot scala aan mogelijkheden.

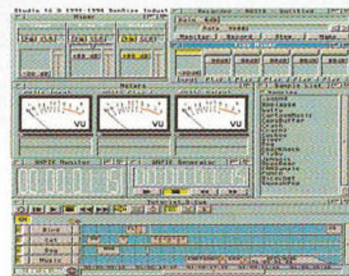
Lightwave 3D's Spline based key framing system maakt het mogelijk om in korte tijd complexe motion paths te generen. Andere opties als envelopes, timelines, skeletal deformation en displacement mapping maken het mogelijk om nagenoeg elk element in een scene te animeren.



(PC Versie verwacht eind '94, vraag ook naar onze Raptor render service)

Sunrize Audio Studio 16

Studio 16 is een 8 sporen audio opname studio voor uw Amiga. 100% SMPTE tijdcode accuraat. Studio 16's intuitive time-line interface biedt u play-back, 8 stereo sporen editing, video sporen en geluids effecten direkt in broadcast kwaliteit van uw harddisk. De studio 16 staat direkt in sync met de Personal Animation Recorder via interne SMPTE tijdcode en biedt u de mogelijkheid video, animatie en geluid te bewerken en gezamenlijk af te spelen. *Studio 16 is DE digitale non-linear audio* oplossing.



waarom een diskabonnement?

Een diskette op de omslag van een tijdschrift plakken heeft als belangrijkste nadeel dat de noodzakelijke prijsverhoging ook wordt doorberekend aan lezers die geen prijs op zo'n diskette stellen.
Daarom kiest Amiga Magazine ervoor om haar abonnees als aanvullende service een extra abonnement op de service-diskette aan te bieden.
Bent u abonnee en wenst u ook zo'n diskabonnement?
Stuur dan even een briefkaartje of bel met onze redaktie-assistente (079-610438, op werkdagen tussen 13.00-17.00). Zij zorgt dat u alsnog een acceptgiro krijgt thuisgestuurd. U betaalt ƒ 7,50 (150 Bef) per diskette. Onze redaktie-assistente rekent precies uit voor hoeveel diskettes u moet bijbetalen om diskabonnement en bladabonnement precies gelijk te laten lopen.
Heeft u nog geen abonnement? Dan is de mogelijkheid om een blad met diskette in de bus te krijgen misschien nèt het duwtje dat u nodig had.
Voor een abonnement inklusief diskette betaalt u ƒ 89,- (ƒ 44,- + ƒ 45,-).

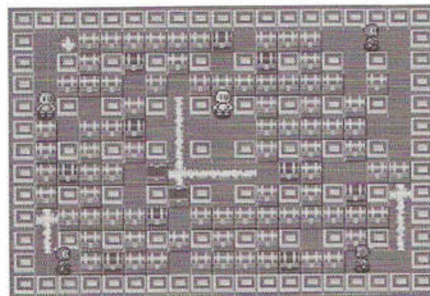
Maak ƒ 89,- over op
postgiro 1033172
t.n.v. Divo/Amiga Magazine
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer
Voor België:
Maak 1780 Bef over op
postcheque rekening 000-1600488-85
t.n.v. Divo/Amiga Magazine
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer
Nederland

uitpakken

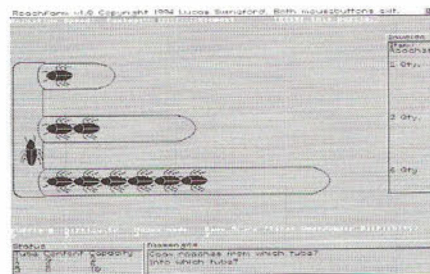
Bij het samenstellen van de service-diskette ontdekken we vaak zoveel leuk materiaal, dat we meer dan één megabyte op het schijfje moeten persen. Dan doen we via een kompressieprogramma. U kunt dus nog niet direkt met de programma's op de disk aan de slag, maar u moet ze eerst 'uitpakken' op twee andere schijven. Dat is heel erg makkelijk.
Zet eerst het schuifje op de service-diskette op 'beveiligd tegen schrijven' (u kunt dan door het gaatje heenkijken). Zo kan er niets met de informatie op de service-diskette gebeuren. Gaat er iets mis, dan probeert u het gewoon nog eens.
Op de service-diskette treft u drie belangrijke ikonen aan. Ten eerste een tekstbestand waarin het één en ander over de diskette verteld wordt.
Daarnaast twee ikonen die de samengeperste gegevens vertegenwoordigen.
Het enige dat u hoeft te doen is met de muis op zo'n ikoon klikken en even later een lege diskette in de diskdrive plaatsen. Zo maakt u in een ommezien twee diskettes propvol software aan.

In de herfst en wintermaanden wordt er meer 'gecomputerd' dan wanneer het buiten 28 graden is. Veel Amiga-bezitters beperken zich in de zomermaanden tot af en toe eens een klein spelletje spelen of een niet al te groot programma schrijven. Op het moment dat de R in de maand komt, verandert dat ineens. Hele avonden zitten we met de joystick in de aanslag of proberen we dat o zo ingewikkelde programmeerprobleem op te lossen. De service-diskette van deze keer springt daar volledig op in: de (ARexx) programmeur vindt er uitstekende tools op, de joystick-fanaten een verslavend spel en de puzzelaars hersenbrekende vraagstukken.
De wintervoorraad van de nieuwe service-diskette bestaat uit:



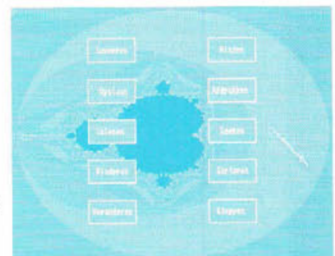


Dynamite Warrior: Een spel waar niet alleen de Amiga-eigenaar avonden plezier van kan hebben, maar ook de rest van de familie. Dynamite Warrior is een spel voor maximaal vijf spelers. Het doel is uiteraard de andere spelers te verslaan. In de eerste plaats door meer rijkdom te vergaren, maar desnoods door bommen tot ontploffing te brengen. Maar kijk wel uit: de bommen zijn krachtiger dan u denkt!



RoachFarm: Een ware hersenkraker. Het lijkt in het begin allemaal makkelijk: op een boerderij krijgt u drie verschillende reageerbuizen en een bestellijst. Op de lijst staat precies aangegeven hoeveel insekten er in de afzonderlijke buizen moeten. De insekten hebben echter de nare gewoonte om met z'n allen uit of in een buis te kruipen. De wiskundigen onder ons weten het klusje uiteindelijk wel te klaren. Tenminste...de eerste drie levels...

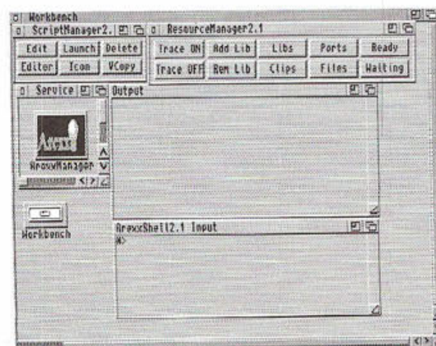
Trackdisk Preferences: Het voorkomen van het hinderlijke gekreun van de diskdrive als deze geen schijfje bevat, is al het doel van verschillende programmeurs geweest. Trackdisk Preferences biedt echter veel meer dan het uitzetten van het 'click bit'. Om te beginnen kunnen we het kreunen voor elke drive afzonderlijk aan- of uitzetten. Daarnaast biedt het hulpmiddel ook een aantal instellingen om de snelheid van de diskdrive aan te passen. Een klein, handig en onmisbaar utility.



AMOS: In onze AMOS-kursus naderen we de voltooiing van het databaseprogramma. Het eenvoudige menuscherm wordt uitgebreid met een fraaie achtergrond. Daarnaast geven we het programma een echte menubalk.

Turbo-4000: De snelste Amiga van Commodore is nog sneller te maken, zonder dat daar een soldeerbout aan te pas komt. In dit nummer van Amiga Magazine leest u hoe, wat, waar en waarom. Op de service diskette waarmee...

ARexxManager: Ooit gedacht om eens in ARexx te programmeren? Of bent u al een vergevorderde ARexx-programmeur? In beide gevallen mag u ARexx Manager niet missen. Niet alleen voegt het programma een aantal extra funkties aan ARexx toe, het biedt ook een trace-mode waarmee u een ARexx-script stap voor stap kunt kontroleren.



Let op: Onze drukker in Zwolle doet Amiga Magazine op de post. De diskettes verzenden wij vanuit Zoetermeer. Klim dus niet meteen in de telefoon als u blad en disk niet precies op dezelfde dag in de bus vindt!

In

kolofon

AMIGA MAGAZINE
is een uitgave van
Uitgeverij Divo
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer
Tel. 079 - 610 438
Fax. 079 - 617 810

REDAKTIE
Jan van Die
Ruud Dingemans
Bert Rozenberg

ABONNEMENTEN
Kim Heijnen

ADVERTENTIE-EXPLOITATIE
Jan van Die
Tel. 079 - 610 438

MEDEWERKERS
John Beek
Kees de Boer
Johan François
Jeroen Oudejans
Lawrence van Rijn
Willem Schaaij
Peter Scheepens
Metin Seven
Stefan Siemen
Adriaan Stoffelsz
Marco Tibben
Dick Vermaas
Erik Visser
Peter de Wit

VORMGEVING
Paul Bloemers
Anke Molijn
Rudy Blaakman

ABONNEMENTEN
Abonnement (6 nummers)
f 44,-. Maak het verschuldigde abonnementsgeld over naar postgiro 1033172
t.n.v. Divo/Amiga Magazine
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer
Abonnementen kunnen elk nummer ingaan en worden jaarlijks automatisch verlengd. Opzeggingen moeten twee maanden voor het verstrijken van het abonnementsjaar schriftelijk ingediend worden.

DRUK
Tijl, Zwolle
Tel. 038 - 275 275

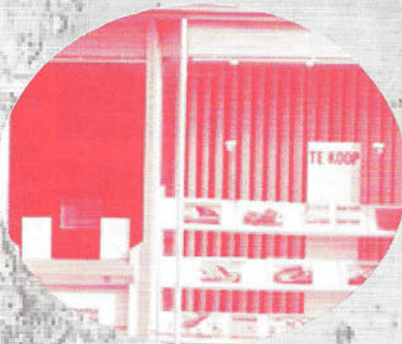
VERSPREIDING
Nederland:
Betapress, Gilze
Tel. 01615 - 78 00

België:
Imapress, Antwerpen
Tel. 03 - 230 04 44

COVER
Erik Visser









houd

HOOG SPEL

Dit nummer staat van kaft tot nietjes in het kader van spelletjes. Niet alleen bespreken we er heel wat, we brengen ook een verslag van de 1e Benelux Spelmakersdag. Die bijeenkomst, een initiatief van onze medewerker Johan François, heeft als doel kruisbestuiving tussen kreatieve Amiga-programmeurs op gang te brengen. Dat lijkt te lukken: de aanwezigen toonden bijzonder veel interesse voor een tweede bijeenkomst.
Intussen wordt er op de Bahama's en in Amerika ook een spel gespeeld. De inzet is hoog: het voortbestaan van ons aller Amiga is in het geding. Voor zover we begrepen hebben duurt de afwikkeling zo lang vanwege de ingewikkelde juridische struktuur.
Sommige schuldeisers willen het faillisement behandeld zien in Amerika, omdat ze slecht management vermoeden. Volgens de Amerikaanse wet mag de curator dubieuze transakties tot een jaar terug aanpakken. Vindt men inderdaad dergelijke bedenkelijke praktijken, dan kunnen de betrokken Commodore-kopstukken privé aangepakt worden. Op de Bahama's geldt echter slechts een terugwerkende kracht van drie maanden.
U begrijpt het getouwtrek.
Wat de overname betreft: als we de laatste berichten mogen geloven is Commodore UK niet langer onbetwist koploper als het gaat om de meest kansgevende bieder. Ook het bedrijf Escom schijnt een kans te maken. Commodore UK heeft volgens zeggen echter een grote fabrikant achter zich weten te scharen, wat een beter bod mogelijk maakte.
'Als we mogen geloven'...'volgens zeggen'... Het blijft onduidelijkheid troef. Toch houden wij goede moed. En niet alleen omdat de belangstelling van al die bieders aantoont dat het zakenleven toekomst voor de Amiga ziet. Vlak voor het ter perse gaan werd Amiga Magazine benaderd met de vraag of de redaktie kon inschatten hoeveel Amiga's er in Nederland staan. Dat marktonderzoek schijnt internationaal plaats te vinden. Er staat wat te gebeuren!

Redaktie



PRIJSWIJZIGING

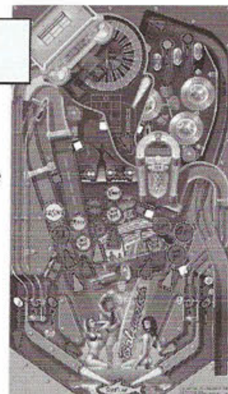
De verkoopprijs van Amiga Magazine gaat met ingang van 1 januari 1995 één gulden omhoog. Voor een los nummer betaalt u voortaan ƒ 8,50 (170 Bf). De abonnementsprijs stijgt relatief iets minder en komt op ƒ 44,- (880 Bf) voor zes nummers. Misschien lijkt dat een forse prijsverhoging, maar we verzoeken u in aanmerking te nemen dat onze verkoopprijs vanaf het eerste nummer (april 1989) ongewijzigd is gebleven. De hobbel die we nu nemen bedraagt op jaarbasis nog geen 2%.

De uitgever



nieuws

PINBALL ILLUSIONS



De succesvolle flipperkasten 'Pinball Dreams' en 'Pinball Fantasies' krijgen een opvolger. Softwarehuis 21st Century Entertainment introduceert 'Pinball Illusions' met superdeluxe graphics. Naast de bekende effekten van Pinball Fanatasies, waaronder de soepele beeldscroll en het fraaie geluid, bezit het nieuwe spel een 'manic multi ball' optie. Pinball Illusions bestaat uit drie verschillende flipperkasten met elk meerdere 'missions'. Beschikbaar voor de Amiga 1200 en CD32. Informatie: 21st Century Entertainment, telefoon 00-44-235-851533.

MEDIAPOINT REMOTE ACCESS

MediaPoint International heeft een nieuwe uitbreiding ontwikkeld. De verse softwaremodule, die de naam Remote Access draagt, voegt datakommunikatie aan het MediaPoint-pakket toe. Hierdoor is het mogelijk om afbeeldingen, video en geluid via de telefoon en andere data carriers uit te wisselen.



MediaPoint wordt hiermee in één klap een volledig 'information broadcasting' systeem voor bijvoorbeeld luchthavens, musea en hotels. De belangrijkste funkties van Remote Access:

- Het is mogelijk naar meerdere afspeelstations scripts te sturen.
- Draaiende presentaties zijn zonder onderbreking aan te passen.
- Volledig automatische transmissie.
- Tijd en datum van verzending zijn vrij instelbaar.

Remote Access werkt via External Communication Plug-ins (ECP's). Op dit moment worden de EPS's voor modem, seriële of parallelle kabel en netwerken meegeleverd. In een later stadium verwacht MediaPoint dit uit te breiden voor ISDN, ATM en data broadcast.
Informatie: MediaPoint International, telefoon 02290-17638.

REAL3D RENDERING ENGINE

De render-engine van de modeller-software Real3D is sinds kort ook als stand alone applikatie verkrijgbaar. Activa levert deze Stand Alone Rendering Engine (SARE) in twee verschillende versies: de basisversie (SARE) en één met ondersteuning voor Automatic Network Distributed Renderer (ANDRE). Sare is beschikbaar voor de meest populaire besturingssystemen, zoals AmigaDOS, Windows 3.1, Windows NT en Chicago. ANDRE werd speciaal ontwikkeld voor cross platform netwerken en is beschikbaar in versies voor Windows, SGI, R2000, R3000 en R4000 systemen.
Ten opzichte van Real3D rendert SARE scenes en animaties een stuk sneller. Dit wordt voornamelijk veroorzaakt doordat de software volledig geoptimaliseerd is voor rendering. Daarnaast neemt het programma zelf minder geheugen in beslag. SARE is in staat om meerdere projekten achter elkaar te renderen.
ANDRE maakt volledig gebruik van de processorpower van een netwerk door verschillende taken aan andere werkstations uit te besteden. Als één van de renderstations crashed, is de software slim genoeg om zijn taak naar een andere computer te sturen.
Informatie: Activa International, telefoon 02153-80639.

WORKBENCH 3 BOOSTER PACK

Turbocharge your Amiga with the complete guide to...

Workbench Booster Pack



Bruce Smith Books kondigt een nieuwe set boeken in de succesvolle Amiga-reeks aan. Het 'Workbench 3 Booster Pack' bestaat uit twee boeken met diskette en een instruktievideo van 75 minuten. De 'Workbench 3 A-Z Insider Guide' geeft een kompleet overzicht van Workbench 3, AmigaDOS en de systeemkonfiguratie. De 'Disk and Drives Insider Guide' bevat alles wat men over harde schijven en diskettes wil weten. Zo gaat het boek uitgebreid in op datakompressie, data-encryptie en low level diskfunkties. Beide boeken in het Workbench 3 Booster Pack gaan vergezeld van een diskette met daarop de listings en voorbeeldprogramma's.
Informatie: Bruce Smith Books, telefoon 00-44-1923-894355.

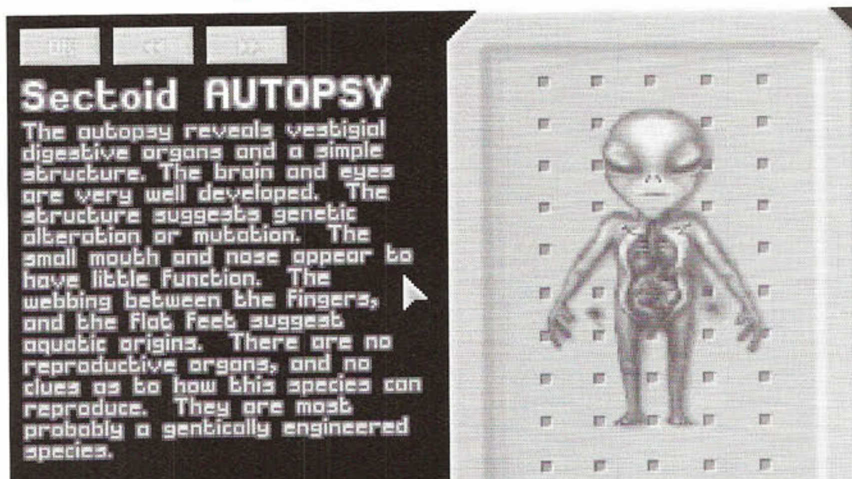
VIDEO BACKUP SYSTEM 3.0

Het Amiga Video Backup System (VBS) heeft versie 3.0 bereikt. De software biedt belangrijke verbeteringen ten op zichte van versie 1.5. Naast de WB2.0-look, waarbij de gebruiker zelf de gewenste lettertypen en schermresolutie kan kiezen, valt met name de verbeterde snelheid op. Zo bezit VBS 3.0 een speciale 68020-mode die een faktor twee sneller is dan V1.5. Via het inschakelen van de eveneens nieuwe datakompressie is zelfs een driemaal hogere snelheid mogelijk.
Bij het 'restoren' van slechts een aantal bestanden is het niet meer noodzakelijk de volledige backup af te spelen. Na het inlezen van de directory-struktuur kan de band vooruitgespoeld worden.
VBS ondersteunt nu ook videorecorders die een numerieke bandteller hebben in plaats van een tijdteller. VBS 3.0 kan backups van V1.5 zonder problemen lezen en schrijven.
Gebruikers van versie 1.5 kunnen de update naar 3.0, inklusief vernieuwd handboek, voor *f* 59,- in hun bezit krijgen.
Het volledige Video Backup System kost nog steeds *f* 149,-.
Informatie: Lyppens Software Productions, telefoon 040-461403.

DUTCH ELECTRONIC ART FESTIVAL

DEAF 1994 is een voor Nederlandse begrippen unieke internationale kunstmanifestatie waarin kunstprodukten gepresenteerd worden die zijn ontstaan door middel van, met, of dankzij het gebruik van nieuwe technologieën. De manifestatie bestaat uit koncerten, performances, demonstraties, een symposium, tentoonstellingen en een filmnacht. Het centrale thema van de manifestatie is 'De Digitale Natuur'. Kunstenaars en wetenschappers visualiseren en theoretiseren onze veranderende kijk op de natuur veelal met nieuwe technologieën als Virtual Reality, robotics, laserdiscs en elektronische netwerken.
De manifestatie speelt zich af op verschillende lokaties in Rotterdam, waaronder Lantaren/Venster en de nieuwe expositieruimte van V2 (instituut voor Instabiele Media).
Informatie: Stichting Theater Lantaren/Venster, telefoon 010-4362722.

E.C.T.S.



Vlak na de sluiting van ons vorige nummer opende de E.C.T.S haar deuren, een formidabele Engelse beurs waar alle grote jongens op software-gebied hun gezicht laten zien. Ondanks de onzekere situatie rond Commodore telde onze medewerker Lawrence van Rijn tal van nieuwe speltitels.
Peter Molyneux van Bullfrog (het bedrijf dat ons in het verleden toppers als Populous, Powermonger en Syndicate bracht) kondigde Biosphere aan. In het spel moet je de ecologie van planeten aanpassen om te overleven.
Ook Virgin zit niet stil. Er komt een 50-tal produkten, waaronder diverse voor de Amiga. Een kleine greep: Aladdin, Overlord, The Lion King, Cannon Fodder 2 en Sensible Golf. Microprose beloofde ons op kort termijn Fields of Glory en kompleteerde zojuist Impossible Mission en UFO Enemy Unknown.

GREMLIN INTERACTIVE



Het is alweer tien jaar geleden dat de aandacht van 'ITV News at Ten' voor 'Monty Mole' het succes van spellenfabrikant Gremlin Graphics inluidde. De afgelopen tien jaar heeft Gremlin Graphics met een skala aan uitstekende games bijgedragen aan het succes van de Amiga. Na tien jaar vond het bedrijf het hoog tijd om zowel de naam als het bedrijfslogo aan te passen. Het overbekende kleurige logo van Gremlin Graphics heeft plaats moeten maken voor het meer zakelijke loco van 'Gremlin Interactive'. De energie die het bedrijf in de produktie van Amiga-spellen steekt, blijkt echter allerminst verminderd. Titels als 'Litil Divil', 'Premier Manager 3' en 'Top Gear 2' worden in een snel tempo op ons afgevuurd. Daarnaast verschijnt er dit jaar nog een flink aantal spellen voor andere computers.



AMIGIS NIEUWS

CARDCAM VIDEODIGITIZER

CardCam Video-In is een realtime videodigitizer voor de PCMCIA-poort van de Amiga 600/1200 of een portable pc. De superkompakte digitizer (PCMCIA type II, ongeveer evengroot als een creditcard) digitaliseert beelden vanaf video in hoge resolutie met 24-bit kwa-



liteit. Daarnaast is het mogelijk om 'live video' op te nemen met maximaal 15 beelden per sekonde in lage resolutie; deze snelheid is overigens alleen mogelijk op snelle pc portables, niet op de Amiga. Door de geringe afmetingen is CardCam uitermate geschikt voor



mobiele multimedia toepassingen. CardCam wordt geleverd inklusief software voor Amiga en pc (Windows). Composiet en S-VHS ingangen maken CardCam geschikt voor videobronnen zoals kamera, recorder, tv-tuner, enzovoort. Volgens Amigis is CardCam dankzij de PCMCIA interface vijf tot tien keer sneller dan andere Amiga 600/1200 videodigitizers die op de parallelpoort aangesloten worden. Prijs *f* 895,-.

PUMA EN PANTHER

'Puma' en 'Panter' zijn nieuwe Amiga-systemen, gebaseerd op de techniek van de CD32 en de Paravision SX-1. De konfiguraties werden speciaal ontworpen voor gebruik als professionele multimedia player met programma's zoals MediaPoint en Scala Infochannel. Beide systemen worden klaar voor gebruik geleverd, gemonteerd in een professionele rack-behuizing.
Eind oktober is de Puma leverbaar: een systeem met 68020 processor, 6 Mb geheugen, harddisk, drie seriële en twee parallelle poorten, diskdrive en interne voeding. Muis, keyboard en AmigaDOS 3.1 worden standaard meegeleverd.
Vanaf november/december is ook de Panther leverbaar: een zwaardere uitvoering van de Puma met 50 MHz 68030 processor, drie Zorro-2 slots en een volledig videoslot.

BROADCASTER ELITE

Na de levering van enkele beta-exemplaren was het lang stil rond de Digital Broadcaster, een professioneel nonlinear video editing systeem voor de Amiga. Producent Digital Micronics bestaat inmiddels niet meer, maar de techniek van de Broadcaster komt in verbeterde vorm terug in 'Broadcaster Elite', een produkt dat volgens Amigis de bestaande editing-systemen voor de Amiga ruimschoots achter zich laat. Broadcaster Elite werkt met echte component video in- en uitgangen (géén transcoding) voor realtime video-opname en weergave in 'Broadcast Quality'. De kaart is bovendien in staat om vier kanalen 16-bit audio tegelijk op te nemen en af te spelen; de audiotracks kunnen tegelijk met de videotracks bewerkt worden. In tegenstelling tot andere systemen, zoals de PAR, zijn Edits direkt te gebruiken. DSP's zorgen voor een snelle produktie van een groot aantal effekten zoals wipes, fades, dissolves, morphs en diverse 2D- en 3D-effekten. Diverse add-on cards zijn aangekondigd, onder andere voor digitale (D1) input/output en realtime ondertiteling. Behalve voor non-linear video editing is de Broadcaster Elite ook uitstekend te gebruiken voor toepassingen als single frame, stop motion en time lapse animatie, digital video effects, rotoscoping, enzovoort. De Broadcaster Elite vereist een snelle Amiga 3000/4000 met Zorro-III fast-SCSI controller. Amigis verwacht de eerste exemplaren in november, mede afhankelijk van de ontwikkelingen rond Commodore en de Amiga.
Inlichten: Amigis, 01180-25632.

BE OUR MAN, SHOW YOUR GUTS!



THE WORLD ACCORDING TO SCALA

De wereld zal niet lang meer hetzelfde zijn. Multimedia en interactiviteit zullen de invulling van het medialandschap volledig gaan bepalen. Ook daar zal gelden: wie de kennis bezit, heeft de macht, beheerst de toekomst. Scala heeft deze status bereikt! Scala controleert in toenemende mate de electronic highway. Met kennis. Met hard- en software-technologie die de mediawereld zal bepalen, besturen en verder zal vergroten. Winnaars worden gemaakt, niet geboren. Dat bewijst Scala! Wereldwijd. Scala beheerst en innoveert de (non)-interactieve communicatie netwerken. Als geen ander. Scala installeert en bepaalt de toekomst. Waar dan ook!

BE OUR MAN, SHOW YOUR GUTS! En nu is de beurt aan jou! Wat is jouw rol in deze nieuwe wereld? Je creëert, je innoveert. Je bruist van de ideeën waarmee je wilt scoren. Ideeën die 'The world according to Scala' revolutionaire impulsen kunnen gaan geven. Laat Scala zien wie je bent en waar je onbegrensde kwaliteiten liggen; 2-D stills of 3-D, (non)-interactieve media, of 'free artist affairs', zoals beeld, geluid en muziek. Show the world you're ready! Aarzel niet en reageer direct! Join the leader. Bewijs dat je met jouw multimediale vernieuwingen de toekomst aankunt. Grijp nu die flop, videotape of syquest! Show your guts! Verover Scala met jouw visie op de nieuwe media. Stel jezelf de vraag: is er plaats voor jou in 'The World according to Scala'?



JOIN SCALA, BE A WINNER

Want Scala zoekt je, heeft behoefte aan nieuwe creatieve en inventieve collega's. In één van de Scala Studio's. Dus grijp deze kans. Be a winner! Stuur je multimediale apotheose naar Scala Computer Television, t.a.v. 'The Guts Department', Postbus 5002, 6401 GA Hoensbroek. Verdere informatie nodig? 045 225783.

GET THE JOB!



BRIEVEN

LHA ERROR

LHA_DOpus, een script om de verwerking van LHA-bestanden binnen Directory-Opus te vereenvoudigen. Precies wat ik zocht en me aangeboden op de service diskette (AM27).
De reden van dit briefje is dat er een probleempje optrad bij het installeren. Nadat ik het script 'onder een button' had gebracht en vervolgens aktiveerde, kreeg ik de boodschap 'LHA ERROR' en 'hing' Directory-Opus. Daar de foutmelding me een boodschap uit het script leek, ben ik daar eens in gaan zoeken. Al gauw bleek dat LHA_DOpus het programma LHA zoekt in de C-directory. Ik heb LHA echter ergens anders staan. Om de zaak aan de praat te krijgen zijn er twee mogelijkheden:
a) Het script aanpassen.
b) LHA in de C-directory plaatsen.

Daar in het script op diverse plaatsen aanpassingen noodzakelijk zijn, heb ik zelf maar voor optie b gekozen. Misschien dat ik met deze tip andere DOpus gebruikers die LHA_DOpus willen installeren, behulpzaam ben geweest.
Cees Schuijt, Warmenhuizen

AM *Veel opdrachten die we de Amiga kunnen geven, zitten niet in het ROM 'gebakken'. Het zijn kleine programmaatjes die de Amiga opstart als ze die nodig heeft. Als we bijvoorbeeld een diskette willen formatteren, start de computer het programma 'Format' dat in de lade 'System' te vinden is. Over de juiste plaats van dergelijke programma's heerst nogal wat onduidelijkheid. De Amiga gebruikt drie verschillende directory's: C, Tools, Utilities en System. Tijdens het opstarten van de Amiga wordt echter een zoekpad vastgesteld. Dit is een lijst met lades die de Amiga naloopt als zij een programma niet direkt kan vinden. In dit zoekpad zijn de vier genoemde directories opgenomen. Als we vanuit de CLI/Shell de opdracht LHA geven, kijkt de Amiga eerst of 'LHA' in de huidige directory staat. Daarna wordt elke lade van het pad gekontroleerd. Als het programma ook daar niet te vinden is, krijgen we de melding 'onbekende opdracht'. Om te zien welke lades allemaal in het zoekpad zijn opgenomen, tikt u gewoon vanuit de Cli/Shell de opdracht 'Path'. Een lade toevoegen gaat met 'Path lade add' (bijvoorbeeld 'Path Work2:Hulpprogrammas add').*
We kunnen de Amiga echter ook forceren om in een bepaalde lade te kijken. In het LHA_DOpus script bijvoorbeeld verwijst de auteur direkt naar 'C:LHA' (het LHA programma in de C-lade). In dat geval gaat het fout als het LHA programma ergens anders staat. De meeste auteurs gaan er vanuit dat elke Amiga-bezitter extra hulpmiddeltjes zoals LHA in de C-lade plaatst en gebruiken de direkte benadering. De eenvoudigste manier om problemen te voorkomen is inderdaad om aan deze ongeschreven regel toe te geven en alle extra kommando's in de C-lade te bewaren.

HARDDISK IKOON ZOEK

Een tijdje geleden kocht ik een Amiga 1200. Deze zat in een Desktop Dynamite pakket en heeft een harde schijf van 325 Mb. Er kon meteen mee gewerkt worden want de harde schijf was al in twee partities verdeeld: een Workbench-gedeelte en een DH1 waar de andere programma's op moesten worden gezet. Deze partities werden duidelijk gemaakt door twee lades. Dit vond ik erg mooi gedaan. Mijn vorige computer was een Amiga 500 Plus waarop ik veel tekende met DPaint IV en daarvan had ik nog een paar tekeningen op schijf staan. Deze wilde ik ook op mijn nieuwe Amiga gebruiken, dus ik probeerde ze naar de harde schijf te kopiëren. Dit ging niet helemaal goed: in plaats van op DH1 kwam alles op de Workbench terecht. Er ging nog meer niet goed. Uiteindelijk heb ik de partitie maar opnieuw geformatteerd. Dat lukte wel, maar toen ik klaar was werd de Workbench-partitie als een diskette in plaats van een lade in beeld gebracht. Ik zou graag willen weten hoe ik dit symbool weer in een lade kan veranderen.
Peter Oorthuis, Egmond-Binnen

AM *Elk ikoon dat de Amiga toont is eigenlijk een klein bestand. Als je met programma's als Directory-Opus, Diskmaster of MultiTool de inhoud van een schijf opvraagt, zie je dan ook dat bijna elk bestand een kompagnon heeft. De bestandsnamen zijn precies dezelfde; alleen is aan het tweede bestand de tekst '.info' toegevoegd. Dit .info bestand bevat diverse informatie, waaronder het grafische ikoon. Een harddisk-partitie vormt nauwelijks een uitzondering op deze regel: ook hier is het ikoon opgeslagen in een .info bestand (Disk.info). Er zijn twee manieren om het ikoon te veranderen. Voor beide is het programma IconEdit nodig. IconEdit is te vinden in de Tools-lade op de Workbench. Kies vanuit dit programma 'Open' en selekteer het 'Disk.info' bestand dat u wilt veranderen. Vervolgens kunt u al uw tekentalenten op het ikoon loslaten. Met 'Bewaar' maakt u uw veranderingen permanent.*
Als u het ikoon van de harde schijf wilt vervangen door een bestaand ikoon (lade), kies dan na de open-opdracht het ikoon van een willekeurige lade. Daarna moet u nog een klein truukje uithalen. De Amiga kent namelijk vijf verschillende soorten ikonen: die van een disk, een lade, een tool, een project en een prullenbak. Als u het ikoon van een lade voor de harddisk wilt gebruiken, dient u eerst de soort aan te passen. In de menubalk van IconEdit treft u de titel 'Soort' aan. In het menu dat daaronder zit kiest u voor 'Disk'. Voor het opslaan van het ikoon gebruikt u vervolgens 'Bewaar Als' en in de bestandenkiezer die vervolgens verschijnt selekteert u het 'Disk.info' bestand dat u wilt vervangen.

WAT IS AGA?

Ik heb pas mijn oude A500 ingeruild en een A1200 met 256 Mb harddisk en 8 Mb RAM gekocht. In deze A1200 schijnt een AGA-chipset te zitten. Aangezien ik totaal geen benul heb van wat dat ding nou eigenlijk precies doet, vraag ik of jullie dat zouden willen uitleggen.
De AGA-Demo's die jullie aanraden in Amiga Magazine 28 zien er wel goed uit, maar hoe kom ik eraan?
Maurice Louman, Ossendrecht

AM *Even in drie regels samenvatten wat de AGA-chipset precies doet is helaas niet mogelijk. We komen dan niet verder dan te vertellen dat je daardoor meer kleuren en een hogere resolutie krijgt dan bij voorgaande Amiga's. Het beste kun je Amiga Magazine 18 en 19 nog eens doorlezen: in de tests van de Amiga 1200 en Amiga 4000 gaan we uitgebreid op de verschillende chips in.*
De demo's die we in Amiga Magazine 28 bespraken, zijn op het Amiga Magazine BBS (079-618821) te vinden. Elke abonnee van Amiga Magazine kan ze met behulp van een modem naar zijn harde schijf kopiëren.

SCART-KWALITEIT

Ik ben van plan om een Amiga 1200 te kopen. Om informatie te vinden heb ik inmiddels vijf verschillende Amiga-bladen doorgeneusd. De meest vragen zijn opgelost, maar een paar bleven onbeantwoord. Ik wil ze u graag voorleggen:
1) Ik wil mijn (toekomstige) Amiga op een tv aansluiten. Heb ik daarvoor een Scart-aansluiting nodig of kan ik ook van de kabelingang gebruik maken?
2) Ik weet dat de Amiga 1200 een AGA-

chipset aan boord heeft. Betekent dit dat ik daarmee over 24-bits videokwaliteit beschik?
3) Ik heb in Amiga Magazine gelezen over de CD1200. Kan ik met deze CD-ROM speler CD32, CDTV en A570 schijfjes lezen?
Floris v.d. Berg, Haarlem

AM *1) De Amiga 1200 is gewoon op de antenne-ingang van de tv aan te sluiten. Als de tv echter is voorzien van een Scart-aansluiting, valt die te prefereren. Via Scart is het beeld veel mooier dan onder het gemoduleerde signaal.*
2) De AGA-chipset biedt geen 24-bit kleurdiepte, maar 18-bit.
3) Door de problemen met Commodore kan het wel even duren voordat de CD1200 op de markt komt. In dit nummer bespreken we echter twee alternatieven.

VIDEO-MUIZENISSEN

Met zeer veel interesse las ik de test van Adriaan Stoffelsz over de Neptun genlock. Toch rezen er enige vragen. De heer Stoffelsz zegt dat de Neptun ook VTIC kode doorlaat, maar natuurlijk niet met een Canon Hi8 kamera, want die maakt gebruik van een andere kode en een lanc-aansluiting. Scala EE100 is weer alleen te gebruiken met de genoemde kamera's (met lanc-aansluiting), zoals de Sony. Jammer, want men gaat gewoon voorbij aan het feit dat er hele volkstammen zijn die met een Panasonic werken.
Nog iets: het computerbeeld wordt nooit VERMENGD met het videobeeld of andersom, maar het computerbeeld wordt altijd over het videobeeld heengelegd. Wat is er mis met het woord 'inklinken'? Dat is toch de goede vertaling van 'Einrasten'.
Zou het mogelijk zijn dat jullie de beginners eens een beetje tegemoet komen met een uitleg over afkortingen en belangrijke termen, zoals je bij veel video- en tv-gebruiksaanwijzingen ziet? Want eerlijk gezegd begrijp ik vaak geen snars van bijvoorbeeld MMUXCYZTool types en andere kreten. Van de Amiga-handleiding wordt je ook niet wijzer.
De heer Stoffelsz heeft het over een Multi I/O insteekkaart. Waar steek je deze kaart dan in? Ik heb geen flauw idee. Zoals Dick Vermaas in Muizenissen al aanhaalt: de redaktie gaat er veel te makkelijk van uit dat iedereen die Amiga Magazine leest ook van de hoed en de rand weet.
Arnold Hendriks, Wijchen

AM *Een artikel speciaal voor de video-beginner? Komt er aan meneer! Adriaan heeft zich al een paar weken teruggetrokken om uiterst duidelijke artikelen voor de video-hobbyist te schrijven. Zowel de beginner als de gevorderde worden door deze uiterst komplete artikelen op hun wenken bedient. Een goede kans dat u in het volgende nummer van Amiga Magazine de eerste aflevering al aantreft.*
Over het vertalen van in het computerwereldje gangbare termen kunnen we eindeloze diskussies voeren. Moeten we een computer wel een computer noemen, of zullen we dat vertalen in rekeneenheid. Wordt een floppy een flodderschijf, een joystick een spelpookje, een processor een centrale verwerkingseenheid of RAM vrij toegankelijk geheugen? Sommige woorden worden na vertaling helaas onduidelijker. In dat geval kun je ze beter niet vertalen.
Ook over het vermengen of over elkaar leggen van videobeelden kun je van mening verschillen. Op het moment dat het eindresultaat de monitor bereikt, is het slechts één signaal en één beeld; daar is duidelijk sprake van mengen.

MAGIC BBS

Ik ben in het bezit van een A4000 en ben op zoek naar MagicWB. Weten jullie iets over MUI of is dit hetzelfde als MagicWB? Zelf weet ik niet hoe ik eraan kan komen. Kunnen jullie me misschien aan MagicWB en MUI helpen?
F. Couwenberg, Eersel

AM *MUI is de afkorting van Magic User Interface en is iets anders dan de Magic Workbench. De laatste vervangt in grote lijnen de standaard Workbench en voegt er een aantal kleurrijke opties aan toe. De Magic User Interface gaat echter een stuk verder. MUI bestaat uit twee delen: één versie voor de software-ontwikkelaar en een versie voor de gebruiker. Hierdoor kan elke programmeur gebruik maken van de vele mooie en eenvoudig te bedienen funkties van de Magic User Interface die het ontwikkelen van programma's makkelijker en sneller maken. Versie 1.4 van MUI is te downloaden van het Amiga Magazine BBS. In de Aminet-bibliotheek treft u MUI14_DE.LHA (voor de programmeur) en MUI14_US.LHA (voor de gebruiker) aan. In dezelfde bibliotheek is ook de Magic WorkBench (MAGICWB1.LHA) te vinden.*

A570 EN WORKBENCH 1.3

Ik heb enkele vragen met betrekking tot een eventuele aanschaf van een A570 CD-ROM speler. Ik bezit momenteel een A500+ (2.0) met harddisk (GVP 120 Mb met 4 Mb RAM) en een KCS-Board. Dus een A570 kan ik alleen gebruiken wanneer ik de harddisk eraf haal. Onlangs heb ik een A500 (1.3 met 1 Mb) van iemand overgenomen om wat te stoeien met kommunikatie tussen twee Amiga's. Nu wilde ik eigenlijk de A570 aan de Amiga 500 hangen en vervolgens een PARnet-verbinding tussen de Amiga's maken, zodat ik ook met de Amiga 500+ de CD-ROM kan lezen. Is dit een zinvolle oplossing om (goedkoop) kennis te maken met het medium CD-ROM?
Verder is mij een aantal zaken nog niet duidelijk:
Is het beter om onder WB 2.0 te draaien dan onder 1.3 voor wat betreft het gebruik van de A570?
Is het mogelijk om Photo CD's te bekijken in bovengenoemde konfiguratie, dus met een Amiga 500+ en krijg je dan een volwaardig beeld?
Is de software voor Photo CD inmiddels verkrijgbaar?
Is het zinvol om geld te investeren in een Amiga 500(+), of kun je dat geld beter alvast opzij leggen voor een Amiga 1200 of Amiga 4000/030?
Marco van Urk, Huizen.

AM *Over de keuze tussen Workbench 1.3 en 2.x/3.x kunnen we kort zijn: UPDATEN!*
Het aantal ontwikkelaars (zowel hobbymatig als professioneel) dat nog met WB 1.3 werkt is inmiddels op één hand te tellen. Dit betekent dat er steeds meer software/hardware niet meer onder of met WB 1.3 funktioneert.
Als kennismaking met CD-ROM lijkt de A570, voornamelijk door zijn lage prijs, een leuk begin. Voor Photo CD is de voorgestelde konfiguratie minder geschikt. In de eerste plaats omdat de A570 uitsluitend de eerste fotosessie kan raadplegen. Een tweede rolletje dat u door de fotohandelaar op de cd laat bijplaatsen, blijft onbereikbaar. Daarnaast toont de Photo CD software de foto's in de hoogst haalbare kwaliteit op het scherm. Een Amiga 500(+) biedt in de hogere resoluties echter niet voldoende kleuren om foto's goed te bekijken, daar is echt een AGA-machine voor nodig.
Bij investeringen is ons advies: kijk naar de toekomst. Als u nu een CD-ROM speler aanschaft die uitsluitend op de A500 werkt en u koopt later een andere computer, heeft u niets meer aan de cd-speler. Vanuit dat oogpunt is een SCSI-drive universeler: die past op elke computer. Aan de andere kant is de A570 inmiddels wel érg goedkoop...

GEACHTE SYSOP

Vanavond heb ik tot tweemaal toe op een vervelende manier de verbinding met het Amiga Magazine BBS moeten verbreken. De eerste keer gebeurde toen ik na een download 'vast' kwam te zitten. Er werd gevraagd om (C)ontinue en dat drukte ik ook in. Er gebeurde echter niets meer. Geen enkele aanslag op mijn toetsenbord had nog een gevolg. Dit heb ik vijf minuten aangekeken en toen de computer gereset. Onmiddellijk zocht ik weer kontakt om mij te verontschuldigen. Gelukkig

kreeg ik vrij snel weer verbinding. Toen ik in de rubriek MAIL mijn bericht aan het intypen was deed het 'vastlopen' zich middenin regel vier weer voor en moest ik weer onfatsoenlijk uitloggen. Dit alles betreur ik zeer. Ik weet ook niet wat er fout is gegaan. Ik modem al een aantal jaren en dit ken ik niet. Ik modem wel met een pc en het programma Terminat. Wellicht heeft dit konsequenties? Ik hoop dat dit niet weer zal gebeuren en ik bied u nogmaals mijn verontschuldigingen aan voor eventuele ongemakken.
A. Nieuwenhuizen, Assendelft

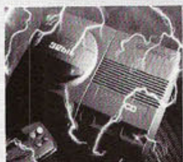
AM *Het 'botweg' verbreken van de verbinding met het Amiga Magazine BBS is absoluut geen probleem. Daar hoeft u zich geen zorgen over te maken (toch netjes dat u dat doet!)*
In uw brief geeft u aan dat de computer op geen enkele toetsaanslag meer reageert. Hieruit valt op te maken dat de software/hardware die u gebruikt het af laat weten. Tenslotte is het niet mogelijk dat het BBS uw computer de opdracht geeft 'vast' te staan.
Een oorzaak van het probleem kan zijn dat het modem sneller data stuurt dan de computer kan verwerken. Om dit te voorkomen heeft men de zogenaamde hardware-handshake uitgevonden. Middels twee draadjes, Request To Send/Clear To Send (RTS/CTS), kommuniceren uw modem en computer met elkaar. Deze handshake dient u wel in de software te aktiveren. De meeste problemen die lezers ons melden worden veroorzaakt doordat RTS/CTS in hun programma 'uit' staat.
Daarnaast dient u de seriële poort van uw computer op de juiste snelheid in te stellen. Hoewel bijna alle programma's de mogelijkheid bieden om zeer hoge baudrates te kiezen, wil dit niet zeggen dat de computer en de seriële poort die ook aankunnen. Voor een 'oude' Amiga 500 met Workbench 1.3 bijvoorbeeld is 9600 baud de hoogst haalbare snelheid. Bij de nieuwere modellen met WB 2.x/3.x lukt 19.200 baud ook nog wel. De veelgebruikte 38.400 baud instelling gaat echter in veel gevallen fout. De hoogst in te stellen snelheid is ook nog eens afhankelijk van de prioriteit die de Amiga aan het kommunikatieprogramma geeft. Bij verschillende programma's kunt u die instellen.
Ook pc-bezitters kennen dergelijke problemen: wie gebruik maakt van Microsoft Windows heeft een bijzonder krachtige computer nodig om op hoge snelheden te kommuniceren. Daarnaast zijn er voor de pc verschillende soorten seriële kaarten. Standaard is de pc in de regel voorzien van een seriële kaart met een UART (de hoofdchip) die niet meer dan 9600 bits per sekonde kan verwerken. Om met hogere snelheden te kommuniceren, dient de pc-gebruiker een seriële kaart met een UART type 16550 te bezitten.

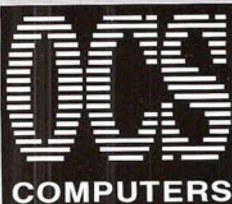
KONTAKTADVERTENTIE

Als abonnee en dus trouwe lezers van jullie prima blad en service-disk (niet achterover gaan leunen nu), zijn we in de regio Rotterdam-Den Haag op zoek naar mensen die het net als wij leuk vinden om zo goed mogelijk samen te leren programmeren in Amos, C of Assembler. Ook hebben wij interesse voor Multimedia en Super Highway ontwikkelingen. Is het mogelijk dat jullie deze oproep in de eerstvolgende Amiga Magazine afdrukken?
Hans van Mourik, telefoon privé ..., telefoon werk .....

AM *Ons antwoord? NEE! De redaktie van Amiga Magazine krijgt regelmatig het verzoek om dergelijke kontaktadvertenties te plaatsen. Er zijn verschillende redenen waarom we dat liever niet doen. De belangrijkste is dat we er nooit zeker van zijn dat de briefschrijver wel weet waar hij/zij aan begint. Amiga Magazine wordt niet alleen gelezen op het moment dat het blad van de drukpers rolt: ook jaren daarna gebruikt men het blad nog steeds als naslagwerk. Het aantal nabestellingen voor Amiga Magazine 4 en 5 (begin 1990) is nog steeds aanzienlijk. Als we daarin een dergelijke oproep geplaatst hadden, werd het telefoonnummer nu nog steeds (af en toe) gebeld. En dat terwijl de briefschrijver misschien al lang geen Amiga meer heeft (laten we het niet merken!) of dat het telefoonnummer aan een ander is toegewezen (verhuizing). De regionale dag- en weekbladen bieden uitstekende faciliteiten om kontaktadvertenties te plaatsen. Maar de beste plaats om andere Amiga-gebruikers te ontmoeten is natuurlijk het Amiga Magazine BBS.*

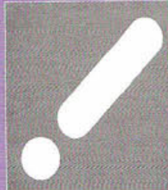
U kunt ons bereiken via het volgende
adres: AMIGA MAGAZINE
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer
De redaktie maakt voor elk nummer een keuze uit de binnengekomen post. Belangrijkste selektiekriterium is of een brief voor een redelijke groep lezers informatie biedt.
Verder houdt de redaktie zich het recht voor brieven in te korten en op leesbaarheid aan te passen. Vragen over illegale software worden zonder uitzondering terzijde gelegd.





V.Goghstraat 1-5 3331 VM Zwijndrecht
TEL. 078-197070
FAX 078-195788
BBS 010-4196669





HOE IS HET MET COMMODORE ???? BLIJFT AMIGA NOG BESTAAN ??

Vragen,waar wij op het moment van het ter perse gaan geen antwoord op konden geven,maar wat wij wel zeker weten is,dat OCS doorgaat,en hoe!!! Wij breiden per 1 november wederom uit,in ons pand op nummer 5 zult U ook een grote collectie CD-rom's en CDI aantreffen en onze CD-rom service.

OPENINGS-TIJDEN
Maandag 13:00-18:00
Dinsdag-Vrijdag 09:30-18:00
Zaterdag 09:30-17:00
Donderdag koopavond
pauze van 12:30-13:00















AMIGA 4000	
Amiga 4000/030 4 mb 130 mb	BEL
Amiga 4000/040 6 mb 130 mb	BEL
Amiga 4000/040 **Tower**	BEL
AMIGA 1200 2 MB RAM	
Amiga 1200	BEL
Amiga 1200 210 mb Conner	BEL
Amiga 1200 260 mb	BEL
GEHEUGEN-UITBREIDINGEN	
Hawk A1200 4 mb + klok	595,-
Hawk A1200 4 mb + klok + 68882-25	745,-
Apollo 1200 2 mb + klok + **scsi-contr.**	595,-
Supra 500 RX 2-8 mb A500 extern	395,-
Commodore A2058 2-8 mb A2000	295,-
2 mb simm A4000 32-bits	195,-
4 mb simm A4000 32-bits	445,-
ZZZZip-ram's wij hebben ze nog	**BEL!!**
SCANNERS	
Alfa Data handscanner 256 gr.w.	495,-
Alfa Data handscanner kleur	795,-
Epson GT-6500 flatbed 24-bits kleur	**1995,-**
Low-cost flatbed-scanners	**BEL!!**
GENLOCKS	
electronic-design	
PAL genlock met rgb-splitter	595,-
Y/C genlock met rgb-splitter	795,-
Neptun Genlock	1295,-
Sirius Genlock	1395,-
GVP G-Lock	895,-
SAMPLERS	
Microdeal MIDI-interface	79,-
Microdeal Megalosound	99,-
Microdeal Clarity 16-bits sampler	399,-
Microdeal Video-master	189,-
MODEMS	
Best 14K4 fax-modem	395,-
Best 28K8 fax-modem	**595,-**
VIDEO-DIGITIZERS	
PCM-CIA real-time digitizer A1200	**BEL!!**
Frame-store real-time extern	795,-
Frame-machine + prism-24 intern	1495,-
Prism-24 module	795,-
Microdeal Video-master AGA	225,-
Vidi-Amiga 12 AGA	295,-
Vidi-Amiga 12 Real-Time AGA	595,-
Vlab Y/C real-time intern	745,-

HARDDRIVES & CONTROLLERS	
GVP HD-8+ A500 127 mb	895,-
GVP A4008 A2000 127 mb	795,-
GVP A4008 controller A2000/4000	395,-
GVP HD-8+ controller A500	495,-
Oktagon 2008 IDE controller	295,-
Fastlane Z3 de snelste voor A4000	895,-
BSC Alfa-Data Tandem hd & cd-rom	199,-
Tandem + CD-rom speler	**595,-**
Overdrive **A1200** v.a.	395,-
Alfa Power 40 mb A500 ramoptie	595,-
Alfa Power 85 mb A2000 ramoptie	595,-
HP 1 GigaByte SCSI	1595,-
Syquest SQ-3270 270 mb 3,5 "	995,-
270 mb cartridge	215,-
Syquest SQ-3105 105 mb 3,5 "	695,-
105 mb cartridge	165,-
Conner 20 mb 2,5 " v. A1200	195,-
Maxtor 250 mb 2,5 " v. A1200	795,-

Let op ! alle 2,5 " harddrives met kabel en installatie-software,als officiele commodore-dealer mogen wij harddrives inbouwen met behoud van garantie !

TURBO-BOARDS	
MTEC 020-turbo A500 met ram-opt.	295,-
CSA Derringer 25 Mhz 2 mb	995,-
Microbotics MB-1230 XA 40 2 mb	995,-
Mtec 28 Mhz 030 1200-turbo 4 mb	**695,-**
Blizzard Turbo 1200 40 Mhz v.a.	895,-
SOFTWARE	
Scala MM 211 NL	495,-
Art Department Professional 2.5	545,-
Dpaint IV AGA	195,-
Diropus 4.0	155,-
DIVERSEN	
AKF-50 Multisync (meer resoluties dan 1942)	995,-
KCS Dual HD-drive	498,-
CD-32 met 2 spelen	495,-
BSC Alfa-Data Multiface-card III	295,-
GVP EGS-Spectrum 1 MB	895,-
Retina BLT ***Z3*** 24-bits graphic card	1295,-
250 MB tape-streamer SCSI	495,-
1200/3000/4000 Tower	**BEL!!**
CD32 serial link met 300 mb softw.	**129,-**
68882-25 copro	150,-
Atari Portofolio dos computer	99,-
Atari Lynx spelcomputer	99,-


SX-1 CD-32 expander
FL 545,-



Communicator
NU FL 249,-









BEL VOOR DE MEEST ACTUELE PRIJZEN !!

Route-beschrijving:Uit richting Rotterdam van de A16 afslag Zwijndrecht,vervolgens centrum aanhouden,bij stoplicht na het tweede viaduct 2 x links,1 x rechts,uit richting Breda afslag Zwijndrecht,vervolgens rotonde driekwart rond,bij het stoplicht na het viaduct 2 x links en 1 x rechts,ruime GRATIS parkeergelegenheid,op 100 meter afst. van het NS-station.

Vermelde prijzen zijn inclusief 17,5 BTW onder voorbehoud,exclusief verzendkosten,verzending geschiedt onder rembours of bij vooruitbetaling op giro 4807647 of RABO rekening 34.27.30428

De Amiga 600 en 1200 bezitten beiden een PCMCIA-sleuf. Tot op heden werd daar echter niet zoveel mee gedaan. De RAM-kaartjes die we erin kunnen steken, zijn veel duurder dan interne geheugenuitbreidingen. De PCMCIA-aansluiting sabbelt echter gelukkig niet alleen aan RAM-kaartjes. Zo zijn we bijvoorbeeld in staat om er een harde schijf of CD-ROM speler op aan te sluiten. Dat laatste blijkt ineens een supersnelle en uiterst betaalbare oplossing om de Amiga met cd's kennis te laten maken. Bert Rozenberg nam twee PCMCIA cd-spelers onder de loep: de Overdrive-CD en de Alfa Data CD-ROM.

D U B B E L

Twee PCMCIA



Bij de aanschaf van een cd-speler moet u op een aantal zaken letten. Het één en ander is sterk afhankelijk van het type Amiga waaraan u de speler wil koppelen. Als u een A3000 bezit, kunt u uit de verschillende cd-spelers met een SCSI-aansluiting kiezen. Tenslotte is deze Amiga standaard met een SCSI-poort uitgerust. De prijs van een externe SCSI-drive begint op dit moment rond de vierhonderd gulden. Met de hardware alleen bent u er echter nog niet: de Amiga heeft speciale software nodig om met cd's te werken.
Als u niet over een Amiga 3000 beschikt, moet u uw buidel ook nog eens voor een SCSI-controller opentrekken. Voordat u het geheel kompleet hebt, is uw banksaldo dus al aardig gedaald.
Bezitters van een Amiga 1200 die een cd-speler op hun computer aan willen sluiten, kunnen verschillende wegen bewandelen. De duurste en ingewikkeldste weg is via een apart aan te schaffen SCSI-controller, een bijbehorende SCSI cd-speler en een extra stukje software. Een eenvoudigere en tevens goedkopere manier bestaat uit de koop van een speciaal voor de Amiga 1200 ontwikkelde cd-speler. In eerste instantie leek dit de CD1200 van Commodore te worden, maar die laat voorlopig nog even op zich wachten. Gelukkig is er inmiddels een aantal alternatieven. Eén daarvan is de Overdrive-CD, een double speed, multi session CD-ROM speler die leverancier Amigis ter beschikking stelde.

OVERDRIVE-CD

De komplete Overdrive-CD set bestaat uit een cd-speler (type Mitsumi FX001D) in een fraaie kunststof behuizing, twee verbindingskabels, een voeding, een diskette en een handleiding in drie talen: Frans, Duits en Engels. Tot onze verrassing troffen we in de doos ook een keurige Nederlandse vertaling aan. Hulde!
De Overdrive-CD aansluiten blijkt eenvoudig. Eerst schroeven we de meegeleverde kabel achterop de speler. Aan het andere einde bevindt zich een PCMCIA-konnektor die we in de A1200 prikken. Hoewel de handleiding goed aangeeft wat de bovenzijde van de stekker is, missen we toch een herkenningspunt. Hierdoor moeten we, als we de drive loskoppelen, steeds opnieuw het boekje raadplegen.
Als volgende stap trekken we de audiostekkers uit de Amiga en koppelen ze aan de cd-speler. Via het meegeleverde audiokabeltje maken we verbinding tussen de cd-speler en de Amiga. Voeding in het stopkontakt en we zijn klaar voor de test. Als we de software geïnstalleerd hebben tenminste, maar dat behelst tegenwoordig niet meer dan twee keer op het installatie-ikoon klikken. Opvallend is overigens dat we ook een 'restore' ikoon aantreffen waarmee we de installatie weer ongedaan kunnen maken.

CD'S IN HET LAATJE

Als alle bestanden op de juiste plaats staan is een reset voldoende om de cd-speler te aktiveren. De Overdrive-CD gedraagt zich daarna als een normale cd-speler. We zijn in staat om Amiga en MS-DOS cd's te lezen, plaatjes te



Naast een ikoon om de software te installeren, leveren de makers ook een script om alles weer te verwijderen.



Verbluffend snel geeft de software een overzicht van de beschikbare foto's.

TEST

Overdrive-CD & Alfa Data CD-ROM

CD-ROM spelers voor de A1200

bekijken en (Amiga-) programma's te starten. In tegenstelling tot andere cd-spelers bezit de Overdrive-CD geen zogenaamde caddy (een cd-houder). In plaats daarvan beschikt hij over een cd-lade, zoals we die van audio-spelers kennen. Na een druk op de knop opent het laatje zich en als we de cd geplaatst hebben gebruiken we dezelfde knop om het laatje weer te sluiten. Dat is heel wat makkelijker dan dat gehannes met die caddy's, waarbij je eerst de cd in een houder stopt en vervolgens de komplete houder in de cd-speler moet duwen.

MUZIEK

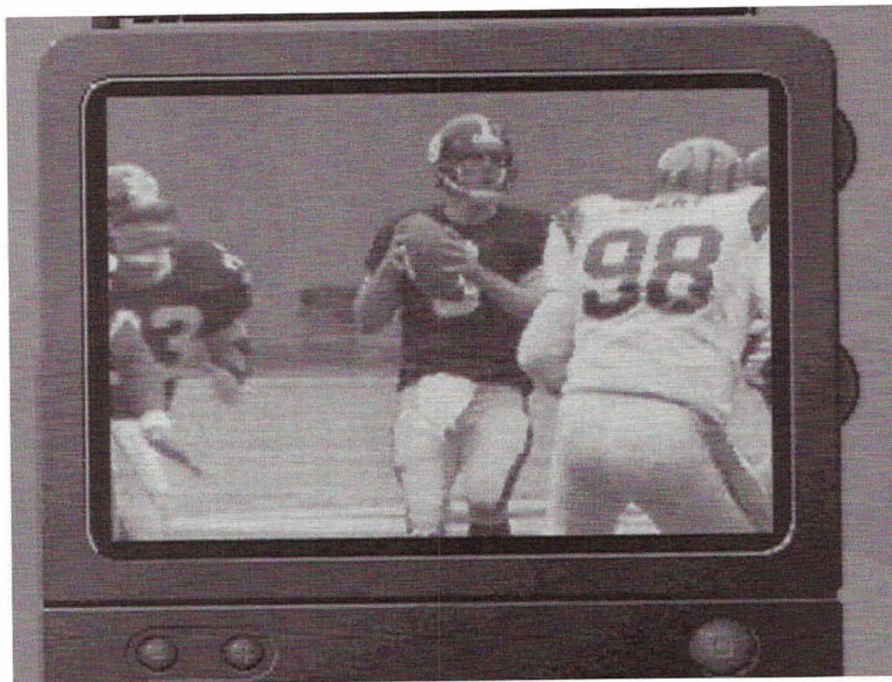
Naast de mogelijkheid bestanden (programma's en andere files) van een cd te gebruiken, biedt de Overdrive-CD nog een aantal extra opties. Met behulp van de meegeleverde software kunnen we bijvoorbeeld ook een muziek-cd ten gehore brengen. Op het moment dat we een muziek-cd in het laatje stoppen lijkt er in eerste instantie niets te gebeuren. Als we het programma CDDA (Compact Disc Digital Audio) echter starten, verschijnt er een ikoon op de werkbank. Nog twee muisklikjes en het inmiddels bekende bedieningspaneel springt te voorschijn waarin we de gewenste tracks kunnen kiezen. Het spreekt voor zich dat deze software een slaapstand heeft, zodat we tijdens het luisteren naar de muziek de Amiga gewoon voor andere taken kunnen gebruiken.

PHOTO-CD

De Overdrive cd-speler is ook in staat om met Photo CD's te werken. Normaal gesproken moet je hier een afzonderlijk programma voor aanschaffen. Kopers van een Overdrive-CD kunnen dat geld echter in hun zak houden: op de meegeleverde diskette vinden ze namelijk het programma PhotoCD Carrousel.

Wie (net als de auteur van dit artikel) verwacht dat de ontwikkelaars even snel iets in elkaar geprutst hebben, zit er goed naast. Tot deze konklusie kom je al op het moment dat je de software start. Het programma scant de cd ogenblikkelijk en toont een overzicht van de beschikbare foto's op het scherm. Opvallend is de enorme snelheid waarmee dit gebeurt. Als er meer foto's op de cd staan dan er op het scherm passen, maakt de software het venster gewoon groter. Als we later met de muis in de buurt van de rechterkant van het scherm komen, scrolt de inhoud soepel naar links, waardoor we de andere foto's kunnen bekijken. Twee muisklikjes op zo'n miniatuurfoto (thumbnail) is voldoende om hem volledig op het scherm te krijgen. De software gebruikt hierbij alle mogelijkheden die de Amiga biedt. Bij een A1200 levert dat uitstekende plaatjes op.

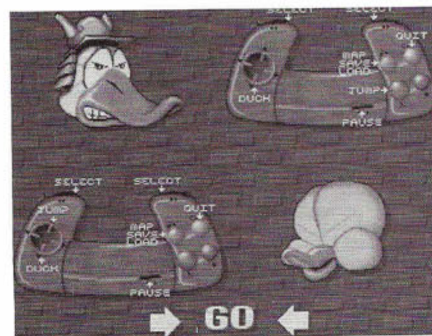
Naast het bekijken van één foto biedt de software ook de mogelijkheid om er een flink aantal achter elkaar op het scherm te toveren. Daarvoor bestaan verschillende manieren. Zo kunnen we de gewenste foto's één voor één met de muis selekteren. Het is ook mogelijk om met ingedrukte muistoets een aantal foto's te selekteren. En tenslotte zorgen twee knoppen ervoor dat we met één muisklik alles kunnen (de-)selekteren. Als onze selektie gereed is, geven we aan hoeveel sekonden de software tussen twee foto's moet pauzeren. Via de 'Loop' knop bepalen we of de presentatie zich na de laatste foto weer moet herhalen. Als alle keuzes gemaakt zijn, klikken we op de View-knop om de diashow te beginnen. De software heeft zo'n twintig tot dertig sekonden nodig om een Photo CD plaatje om te rekenen in een Amiga resolutie. Vergeleken met andere pakketten is dat in het geheel geen slechte score. De plaatjes zien er bovendien prima uit; echt fotowerk dus. De Carrousel bevat slechts één klein storinkje: vlak voordat de foto volledig op het scherm staat, zien we de software het beeldscherm even in een verkeerde resolutie opbouwen.



De bij de CD32 geleverde demonstratie-cd heeft absoluut niet in de gaten dat we met een Amiga 1200 werken.

SAVE IFF

De Photo CD software beperkt zich niet tot het tonen van foto's. Ze is ook in staat om de foto's als IFF-plaatjes naar disk te schrijven. De gebruiker kan daarbij kiezen uit vier verschillende afmetingen en drie resoluties. We



Een op de Amiga 1200 aangesloten gamecontroller werkt direkt. We kunnen echter ook het toetsenbord gebruiken.

krijgen het kleinste bestand als we een plaatje van 192x128 pixels met 256 kleuren wegschrijven en het grootste bij 768x512 puntjes in 16 miljoen kleuren. Ook hier valt de snelheid van de software op: een plaatje van 384x256 in HAM8 omzetten en wegschrijven kost nog geen tien sekonden. Bij de hogere resoluties kan de wachttijd oplopen tot een paar minuten. We hoeven de opdracht echter niet voor elk plaatje afzonderlijk te geven: de software is ook in staat om een komplete selektie in één keer te konverteren. Bovendien werkt alles onder multitasking, zodat we in de tussentijd wat anders kunnen doen.

CD32 EMULATIE

Dat de makers van de Overdrive-CD de mogelijkheden van de Amiga ten volste benutten, bleek uit de laatste optie die we onderzochten. Volgens de makers is de cd-speler namelijk volledig CD32-compatibel. Dat is nogal wat. Als een cd-speler een CD32 wil nadoen, moet hij namelijk een aantal truuks uithalen. Om te beginnen moet de Amiga van de cd opstarten. Daarnaast dient het besturingssysteem van de Amiga een beetje aangepast te worden.
Gelukkig vallen de makers van de Overdrive-CD ons niet met die problemen lastig. Door het installeren van de software is onze startup-sequence al volledig vervangen. Het eerste kommando dat in het nieuwe startup-script staat heet CDBoot. Dit programma komt in aktie als we tijdens het opstarten de linker muistoets ingedrukt houden. Op dat moment verschijnt er een requester op het scherm waarin we kunnen kiezen tussen 'Rekick 3.1' (een niet meegeleverd programma om Kickstart 3.1 te laden) en 'CDROM Boot'. Als we de laatste mogelijkheid kiezen, installeert de software de nodige 'patches' en start de Amiga verder van cd.
Inmiddels bezit de redaktie een behoorlijke bibliotheek CD32 titels. Een willekeurige greep hieruit levert geen enkel probleem op. Elk spel dat we starten is er van overtuigd dat we over een CD32 beschikken. Als we de gamecontroller van de CD32 op de Amiga 1200 aansluiten, is er helemaal geen verschil te merken. Maar ook zonder kunnen we uitstekend van de CD32 titels gebruik maken. Elk knopje op de gamecontroller van de CD32 heeft een equivalent op het toetsenbord van de Amiga. De gebruiker mag de toetsen die hiervoor dienst doen desgewenst aanpassen.
Er is slechts één punt waarop de Amiga 1200 met Overdrive-CD de CD32 niet kan evenaren: het afspelen van video-cd's. Tenslotte kunnen we de Amiga 1200 (nog) niet van de hiervoor benodigde MPEG-kaart voorzien.

SNELHEID

Op de voorkant van de cd-speler staat dat we met een double-speed exemplaar te maken hebben. Dat willen we natuurlijk even kontroleren. De standaard testprogramma's die de overdrachtsnelheid van drives meten, proberen echter allemaal naar de drive te schrijven. En dat is natuurlijk bij een CD-ROM niet mogelijk.
Om uitsluitend het lezen van cd te meten, roepen we de hulp van Amos in. Via een klein programmaatje lezen we een flink bestand in het geheugen van de Amiga. Hierbij laten we Amos direkt de overdrachtsnelheid uitrekenen. Het resultaat: elke sekonde leest Amos 292 Kb van cd. Double speed dus!

KONKLUSIE

Archos heeft een voor de pc ontwikkelde interne cd-speler geschikt gemaakt voor de Amiga 1200 door hem samen met een speciaal ontworpen PCMCIA-interface in een fraaie behuizing te plaatsen. Een prima stukje werk. Op de meegeleverde diskette bevindt zich bovendien nog toegevoegde waarde. Zonder nogmaals in de buidel te tasten zijn we in staat om Amiga of pc cd's te lezen en onze vakantiefoto's op de A1200 te bekijken en te verwerken. De mogelijkheid om bovendien vanaf CD32 titels op te starten, maakt het geheel meer dan kompleet.

Produkt: Overdrive-CD
Fabrikant: Archos
Prijs: *f* 599,-
Leverancier: Amigis, telefoon 01180-25632

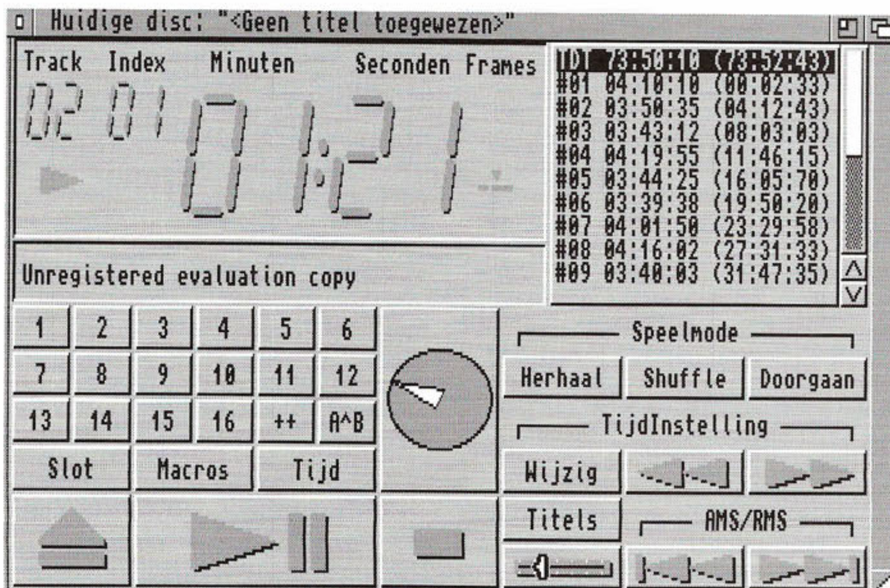
Na afloop van de test stuurde Amigis informatie over een update van de software. Die zou nu ook op de A600 draaien en CDTV emuleren. Bovendien is het volgens Archos voortaan mogelijk om de 'gamescore' en taalkeuze vast te leggen. En tenslotte werkt het programma Photo CD Carrousel in het vervolg ook met multi-sessie Photo CD's samen. Voorts meldt Amigis dat twee fabrikanten MPEG voor de A1200 aangekondigd hebben.

ALFA DATA CD1200

De tweede cd-speler voor de Amiga 1200 leenden we van Computer City. Eigenlijk betreft het hier een systeem dat uit los verkrijgbare onderdelen is samengesteld. Naast de Mitsumi FX001D cd-speler (double speed, multi session) bestaat het geheel uit een PCMCIA-kastje, een verbindingskabel en een kastje voor de drive. De definitieve behuizing was op het moment dat we dit schrijven nog in ontwikkeling. Onze testopstelling bestond noodgedwongen uit een kastje waar Commodore vroeger de PC1 computer in plaatste. Eigenlijk te groot voor een cd-speler en niet echt een lust voor het oog. Bovendien bleek de cd-speler in het kastje gelijmd. Als gevolg ging het laatje van de cd-speler niet goed open en dicht. Het verwijderen van het frontje van de Mitsumi bracht uitkomst, maar gaf ons toch het gevoel dat we hier flink aan het hobbyen waren.



Het belangrijkste onderdeel van het pakket is de Alfa Data CD1200 controller.



Het Jukebox-programma biedt meer dan alleen maar funkties voor het afspelen van audio-cd's. Met de geregistreerde versie kunnen we een komplete muziek-database aanleggen.

De Nieuwe Communicator II.

Met CDnetwerk suppport, PhotoCD, Mediapoint- en Scala ondersteuning. Bedien uw CD32 met muis en toetsenbord, voor alle Amiga's

EUREKA



Communicater Lite II	179,-
Communicator II	249,-
(met MIDI, keyboard interlace.LED's en highspeed mode.)	
Photo Lite	99,-
(PhotoCD's lezen op CD32, A1200 en A4000 CD-rom)	
CD32 met 2 spelen en gratis PhotoLite	BEL

EUREKA

De nieuwe verbeterde Mtec A1230 turbo,sneller dan de A4000/030



- 68030 28 Mhz + MMU + Highspeed SCSI-II optie + 2 Coprocessor sockets.
- Autoconfig 32 bit ram
- makkelijk uitbreidbaar tot 8Mb
- uitstekend getest in Amiga Magazine.
- Inprikken en klaar!



Mtec 1230 0Mb	395,-
Mtec 1230 4Mb gratis FPU	695,-
Mtec 1230 8Mb gratis FPU	BEL
Mtec 1240	NOVEMBER

Computers:

A1200	BEL
A1200 + HD	BEL

Software:

Helm 1.62	299,-
Mediapoint 128	699,-
Mediapoint Remote Access	BEL

NIEUW:

A500, 2MB RAM	225,-
A500, 68020 - 0 MB turbo	295,-
A500, 68020 - 1MB turbo	395,-
(16 Mhz, 2 FPU voetjes, 1 of 4 MB 32 bit SIMM optie Auto config)	

Controllers:

A500 SCSI of IDE controller	
met 8MB Ram optie (0MB)	349,-
A2000 IDE of SCSI controller	249,-
A4000 SCSI-II	299,-

Overigen

Coprocessoren vanaf	19,-
68882 25Mhz	95,-
68882 50Mhz **stuntprijs**	295,-
4Mb 32 bit simm 70ns 3jaar garantie	385,-
A1200 32bit ramkaarten 4Mb vanaf	499,-
Blizzard 1220 4Mb	BEL
Viper 030 4Mb	BEL
Paradox SCSI	149,-
A1200 external HD (XDS)	149,-

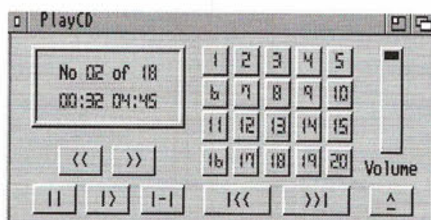
Adres : Adsteeg 10 6191 PX Beek(L) Fax 046-360188 **Tel. 046-370800** **Openingstijden winkel**: Ma/Wo/Do/Vr 9:30-12:30 en 13:00-18:00. Za 10:00-13:00 Dinsdag gesloten. Alle prijzen incl. BTW en onder voorbehoud.

PLATKABEL

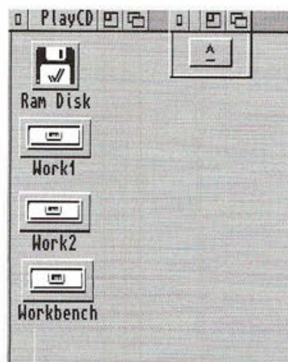
Het belangrijkste onderdeel van onze nieuwe setup is de PCMCIA-interface van Alfa Data. Dit door het Duitse BSC ontwikkelde kastje maakt van de creditcard-sleuf van de A600/1200 een IDE-poort waaraan we de Mitsumi cd kunnen koppelen. De konnektor op deze CD1200-controller is gemaakt om er een standaard flatcable op aan te sluiten. Het nadeel van zo'n kabel is dat hij zich moeilijk achter of naast de Amiga weg laat werken. Dat is echt lastig op je buro.
Nadat we de cd-speler met de controller hebben verbonden, steken we de interface in het PCMCIA-slot van de Amiga 1200. Aan de handleiding van de interface hebben we niet zoveel. Deze bestaat uit vier A5-jes en beschrijft de Tandem CD+IDE controller voor de Amiga 2000/3000. Eén extra velletje moet ons op weg helpen met de CD1200 interface. Dat is echt te weinig. Zo kunnen we bijvoorbeeld nergens vinden hoe we het geluid van de cd-speler en de Amiga kunnen mengen. Ook de snoertjes die daarvoor nodig zijn ontbreken.

JUKEBOX

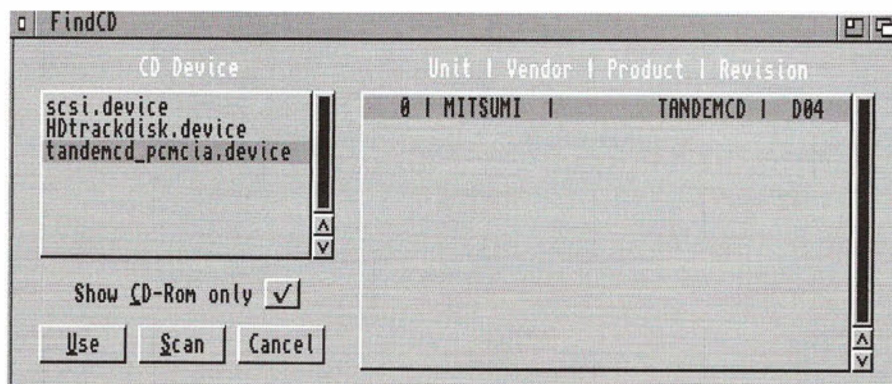
De meegeleverde software om de cd-speler aan te sturen, laat zich eenvoudig via het installatie-ikoon op de harde schijf plaatsen. De eerstvolgende keer dat we de Amiga starten, kunnen we de cd-speler direkt gebruiken. Zowel Amiga- als de pc-cd's zijn prima te lezen. Als we muziek willen horen, kunnen we het meegeleverde programma 'PlayCD' starten. We dienen in dat geval wel de koptelefoon van onze walkman te pakken. Tenslotte vertelt de handleiding niet hoe we de audio op onze Amiga aan moeten sluiten. PlayCD is klein en overzichtelijk en biedt alle benodigde funkties. Sommige daarvan, zoals 'Shuffle Play', kom je niet in het venster tegen maar gaan schuil in de menubalk.
Naast PlayCD treffen we op de diskette ook het programma Jukebox aan. Dit uitgebreide programma is niet alleen in staat om muziek-cd's af te spelen, het vormt tevens een komplete muziek-database. Van elke cd kunnen we de titel, de artiest en de namen van de afzonderlijke tracks invullen. Tenminste, bij de volledige versie. Het exemplaar dat Alfa Data meelevert biedt slechts een demonstratie.



Het programma om audio-cd's af te spelen presenteert de basisfunkties in een venster. De rest van de mogelijkheden gaat schuil in de menubalk.



Het programma om audio-cd's af te spelen laat zich tot een piepklein venstertje verkleinen.



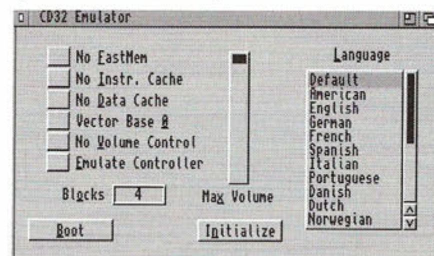
Met een apart meegeleverd programma kunnen we opzoeken waar de cd-speler zich bevindt.

PHOTO-CD

Hoewel de Mitsumi drive wel in staat is om Photo CD plaatjes te lezen, kunnen we ze met de CD1200 controller niet direkt bekijken. De software hiervoor wordt namelijk niet meegeleverd. Wie toch zijn vakantiefoto's op het scherm wil toveren, dient extra in de buidel te tasten en bijvoorbeeld PhotoWorX aan te schaffen.

VIJF MINUTEN CD32

Omdat we behoorlijk verrast waren door de voortreffelijke CD32-emulatie van de Overdrive-CD, keken we met belangstelling uit naar een vergelijkbaar programma op de CD1200 diskette. Tot onze vreugde vonden we inderdaad een lade met de naam CD32. Een dokumentatiebestand leert dat we eerst een speciale opstartdiskette moeten maken. Een speciaal voor dit doel geschreven programma wordt bijgeleverd. Als we de Amiga met zo'n diskette in de drive starten, aktiveert dat automatisch de CD32-emulator.
Nog voordat we de emulator in kunnen stellen, verschijnt de mededeling dat we met een demonstratieversie te doen hebben. Na vijf minuten spelen zal de 'CD32' resetten. Voor ons gelukkig voldoende om te zien of de emulator werkelijk een CD32 van onze A1200 maakt.



De CD32-emulatie is zo in te stellen dat de Amiga zo goed mogelijk op een CD32 lijkt.

Voordat de emulator start, kan de gebruiker een aantal instellingen veranderen. De meeste parameters zorgen ervoor dat de Amiga 1200 zich zo goed mogelijk als een CD32 gedraagt. Onmisbaar is de emulatie van de game-controller, waardoor we de CD32-spellen via het toetsenbord kunnen bedienen.
We proberen een aantal CD32-titels uit onze verzameling. Het spel Donk, dat bij de Overdrive-CD prima werkt, weigert dienst op de CD1200 controller. Bij een ander spel komen we vast te zitten op het moment dat we onze naam in mogen vullen. De rest van de titels levert geen problemen op.

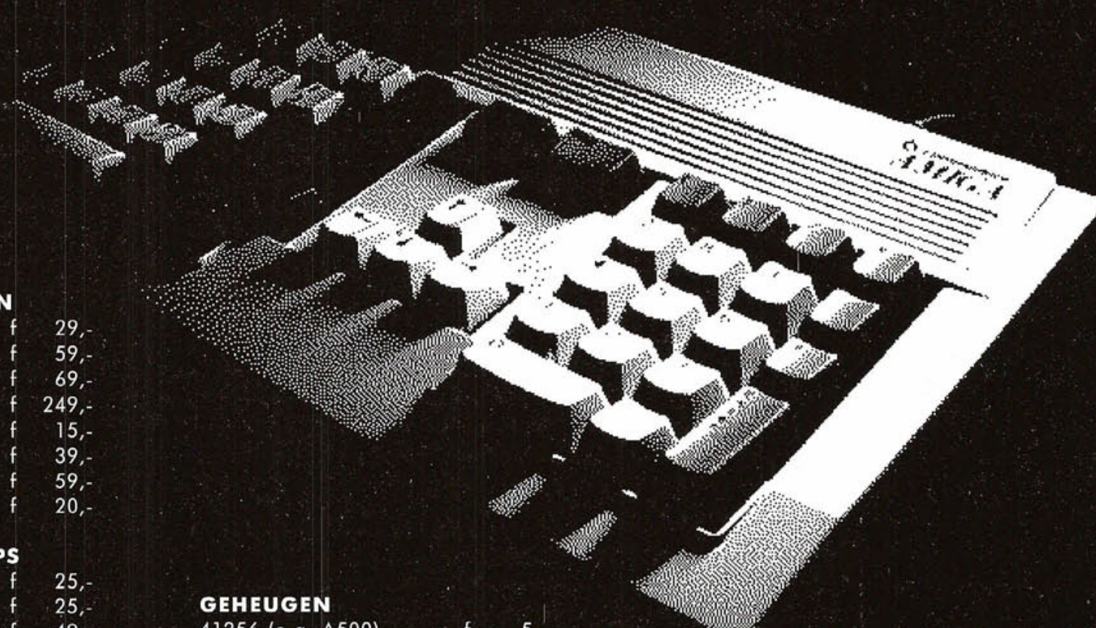
KONKLUSIE

De Alfa Data CD1200 controller biedt een goede oplossing om een Mitsumi cd-speler aan de A1200 te koppelen. Het is een beetje jammer dat dit uitsluitend via zo'n brede flatcable gebeurt; die ligt echt in de weg. De meegeleverde software werkt prima, maar is wat beperkt. Voor zowel de CD32-emulatie als het gebruik van Photo CD moet de gebruiker apart in de buidel tasten. De demoversie van de CD32-emulatie doet vermoeden dat niet alle titels direkt zullen werken. Op dat punt hadden we met de CD32-emulatie van de Overdrive-CD meer succes. Die zit bovendien in een veel mooier kastje. Alfa Data werkt terwijl we dit schrijven echter ook aan een betere behuizing.

Produkt: Mitsumi FX001D cd-speler + Alfa Data PCMCIA-interface
Setprijs: ƒ 599,-
Leverancier: Computer City, telefoon 010-4517722

AFDELING EHBO & DOE-HET-ZELF

Amigis levert vrijwel alle Amiga komponenten uit voorraad!



DIVERSE TOEBEHOREN

Amiga muis origineel	f	29,-
CDTV muis zwart	f	59,-
A3000UX 3-button muis	f	69,-
Amtrack prof. trackball	f	249,-
Amiga joystick	f	15,-
CDTV remote controller	f	39,-
CD32 game controller	f	59,-
CD caddy	f	20,-

AMIGA CUSTOM CHIPS

5719 Gary	f	25,-
5721 Buster	f	25,-
6570 keyboard IC	f	49,-
8371 512K Agnus	f	29,-
8372A/ 8375 1 MB Agnus	f	59,-
8362 Denise	f	29,-
8364 Paula	f	39,-
8520A CIA		tel.
68000 processor 8 MHz	f	25,-
A500+ RTC (klok)	f	29,-
A500+ video hybrid	f	29,-
A590 DMAC	f	49,-
A590 ROMs 6.0 (set)	f	29,-
A600 PAL modulator	f	25,-
A1200/4000 DAC contr.	f	29,-
A3000 DMAC	f	49,-
A3000 AMBER	f	29,-
A3000 Fat Buster	f	39,-
A4000 Super Buster rev 7	f	49,-
A4000 Super Buster rev11	f	99,-
A4000 Bridgette	f	49,-
WD33C93 SCSI chip A590	f	39,-
kristal oscillator	f	20,-
andere Amiga custom chips		tel.
68030, 68040 processor		tel.
68881, 68882 coprocessor		tel.

KICKSTART ROMS

Kickstart 1.2	f	29,-
Kickstart 1.3	f	39,-
Kickstart 2.04 / 2.05	f	69,-
Kickstart 3.0 (A1200)	f	69,-
Kickstart 3.0 (A4000)	f	99,-
Kickstart 3.1		tel.

MAINBOARDS

A500 Rev 6A	f	195,-
A500 Rev 8	f	250,-
A600	f	350,-
A2000 Rev 4.5	f	350,-
A2000 Rev 6.2	f	450,-
CDTV incl. frontpanel	f	250,-

GEHEUGEN

41256 (o.a. A500)	f	5,-
414256 (A590, A2091)	f	15,-
414258 (A3000 Chip)	f	25,-
514256Z-80 (A2630 etc.)	f	20,-
511000 (A2058, 8-UP etc.)	f	15,-
514400 (4 Mbit DIP)	f	75,-
514400Z-80 (A3000 Fast)	f	75,-
16-bit SIMMs (GVP HD8, HC8):		
SIMM 1Mx8 (1MByte)	f	125,-
SIMM 4Mx8 (4 MByte)	f	400,-
32-bit SIMMs (A4000, MBX etc):		
SIMM 256Kx32 (1 MByte)	f	75,-
SIMM 512Kx32 (2 MByte)	f	200,-
SIMM 1Mx32 (4 MByte)	f	375,-
SIMM 2Mx32 (8 MByte)	f	800,-
andere geheugen modules		tel.

KEYBOARDS (NL)

A500, A600	f	99,-
A1200	f	149,-
CDTV (zwart)	f	129,-
A2000	f	199,-
A3000, A4000	f	249,-
stofkap A2000-4000 keyb.	f	10,-

DISKDRIVES

A500/600 intern	f	129,-
A2000/3000 intern	f	129,-
A1200 intern	f	149,-
A1200/4000 HD intern	f	299,-
diskdrive 3.5" extern	f	149,-
A1411 ext. diskdrive zwart	f	169,-

VOEDINGEN origineel!

A590/A500/A600	f	99,-
A1200, CD32	f	129,-
A500/1200 4.5A	f	179,-
A2000/A3000/A4000	f	249,-
A3000T	f	299,-
A1000	f	149,-

BEHUIZINGEN etc.

A500 kompleet	f	50,-
A500 metal shield	f	15,-
A600 kompleet	f	75,-
A500/600/1200 trapdoor	f	15,-
A2000 / 3000 LED houder	f	30,-
A2000/3000 front cover	f	50,-
floppy cover A2000-4000	f	10,-
A1200 harddisk bracket	f	30,-
A4000 harddisk brackets	f	30,-
A590 ventilator	f	25,-
superstille ventilator kit	f	99,-

KABELS

Amiga-1084S (6-pin DIN)	f	39,-
Amiga-1084S (9-pin subD)	f	39,-
Amiga-SCART incl. geluid	f	39,-
mono/stereo audiokabel	f	10,-
RF kabel (A600, A1200)	f	10,-
PS/2 keyboard adapter	f	15,-
muis verlengkabel 2m	f	25,-
keyboard verlengkabel 2m	f	25,-
multisync adapter 15-23p	f	29,-
andere kabels / adapters		tel.

TECHNICAL MANUALS

A500, A500+	f	39,-
A600	f	39,-
A1200	f	39,-
A3000	f	59,-
A4000	f	59,-
1084S-P1	f	29,-
A2630, A2065, A2232, A2058, A2091, A590	f	25,-
AmigaDOS 1.3 manual	f	29,-
Workbench 2.0 manual	f	39,-
Workbench 3.0 manual	f	59,-

AMIGIS ✆ 01180-25632

Prijzen zijn inclusief 17.5% BTW, exclusief eventuele verzendkosten; prijswijzigingen en / of vergissingen voorbehouden. N.B.: garantie op komponenten alleen bij inbouw door Amigis.

AMIGA 500 EHBO KIT

De belangrijkste A500 customchips, (CIA, Denise, Paula, Agnus 8371, Gary) samen voor slechts **f 99,-!** Ideaal bij onverwachte problemen!

photokina
Köln 1994
22. - 27. Sept

De digitale

Wat doet een computer hobbyist, of meer specifiek een Amiga adept, op de Photokina in Keulen? De verklaring is kort maar krachtig: omdat hij ook geïnteresseerd is in video. De computer krijgt immers steeds meer raakvlakken met video (en daarmee ook met de tv). Niet zo verwonderlijk, want 'video en film gaan digitaal'. Dat was heel duidelijk ook het 'Leitmotiv' van deze beurs. Overal waar je liep kwam je de kreten 'digital processing', 'non-linear editing', 'Desktop Video', enzovoort tegen.

De Photokina is een om de paar jaar terugkerend spektakel waarbij zo'n 1500 leveranciers uit 35 landen hun waren tentoonstellen. Oorspronkelijk vonden we alleen foto- en filmprodukten op de beurs, maar de laatste jaren zijn er video- en televisieapparaten bijgekomen en alles daar omheen. Bijna de helft van de exposanten komt uit Duitsland, gevolgd door de Verenigde Staten, Groot Brittanië, Japan, enzovoort. De beurs wordt in Keulen gehouden en is verdeeld over twaalf hallen met een totale oppervlakte van 21 hectare (!). Eén van de hallen is speciaal gewijd aan professionele media met multimedia als speerpunt. Hier bevindt zich het raakvlak met de Amiga.
Tijdens de beurs vinden er allerlei symposia en vergaderingen plaats. De Society of Motion Picture and Television Engineers (SMPTE) houdt daar haar gebruikelijke konferentie met ditmaal als veelzeggend thema 'convergence of imaging media'.

VOORSPRONG

Bij de 'digitale video-explosie' op de beursvloer speelt de Amiga een belangrijke rol, zij het dat de professionele wereld gekozen heeft voor de (veel duurdere) Apple Macintosh-systemen. De pc (met MS-Windows) is weliswaar sterk aan het opkomen, maar de voorsprong die de Amiga heeft door haar verwantschap met de televisietechniek (zelfde lijnfrequentie, zelfde interliniëringssysteem, overscan, etc.) zal niet makkelijk in te halen zijn.
Het ziet ernaar uit dat de computer in de nabije toekomst een nog grotere rol gaat spelen wanneer de opslag van beeldinformatie op videobanden, die nu nog analoog verloopt, digitaal gaat plaatsvinden. We signaleren twee manieren van aanpak: speciale banden (die nu al bij professionele videorecorders gebruikt worden) en magneto-optische diskettes. Voor beide systemen zijn internationale normen vastgesteld. Toch zal het nog wel enige tijd duren voor het zover is en daarom zullen we ons niet verder met bespiegelingen bezighouden, maar ons beperken tot de mogelijkheden van vandaag.
En die zijn er voldoende. Wel merkten we tijdens gesprekken met standhouders dat ze even de pas inhouden bij het ontwikkelen van nieuwe produkten vanwege de onduidelijke toekomst van de Commodore Amiga.

ELECTRONIC-DESIGN

De eerste stand die we bezochten was die van electronic-design uit München. De International Sales & Marketing Director Frau Petra Dicke vertelde ons vol trots dat ze al heel wat bezoek van Belgen en Nederlanders gehad had. Na de introduktie van het Neptun-genlock (waarover we in AM28 uitvoerig berichtten) heeft men bij e-d niet stil gezeten. Petra liet ons twee nieuwe produkten zien: de TBC-enhancer en het Sirius II-genlock. Van het eerste apparaat wisten we al een tijdje dat het eraan zat te komen, maar het toestel is nu uit voorraad leverbaar. Een 'time base corrector' is een hulpmiddel waar videohobbyisten eigenlijk tot nu toe alleen maar van konden dromen. Zo'n apparaat was voor de gewone man/vrouw tot voor kort zó duur dat het daardoor praktisch buiten bereik bleef. We gaan hier niet dieper in op de technische achtergronden van de TBC-enhancer en volstaan met te zeggen dat de beeldkwaliteit middels een timebasecorrector tijdens het kopiëren veel minder achteruit gaat. Een demonstratie, waarbij met behulp van een oscilloscoop de verschillen zichtbaar gemaakt werden, overtuigde ons volledig.
Het Sirius II-genlock is in feite een totaal nieuw apparaat waarvan alleen de naam herinnert aan de 'oude' Sirius. Qua elektronika en uiterlijk lijkt het apparaat op de Neptun, alleen is hij wat breder en biedt het apparaat extra mogelijkheden waar menigeen heel blij mee zal zijn. Zo is er een audio regelgedeelte bijgekomen, een 'blue box'- (of chroma-keying) schakeling, een RGB-kleurenkorrektiemogelijkheid en een testbeeldgenerator. Net zoals de Neptun is de Sirius II via de seriële poort softwarematig vanuit de Amiga te besturen. Het apparaat is nog niet helemaal klaar voor produktie, maar de resultaten die we van een prototype zagen waren heel indrukwekkend. Levering eind van 't jaar, prijs rond 1800 DM.



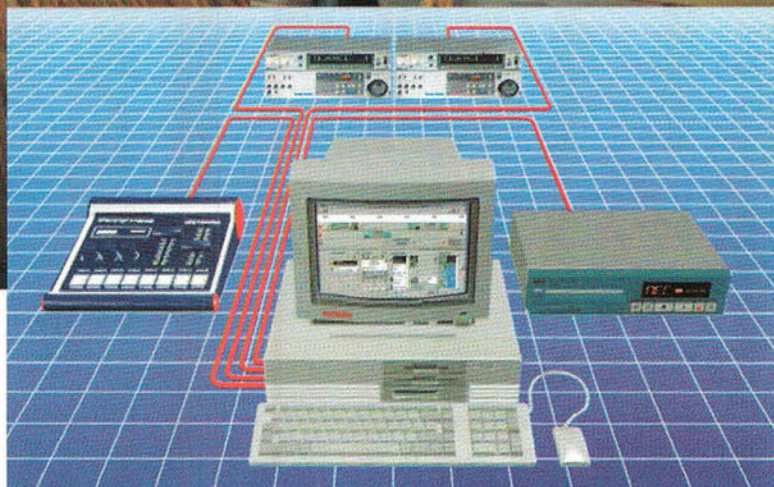


CAVIN

In samenwerking met de Duitse firma ProDAD, heeft electronic-design voor de Amiga een 'commando centrale' ontwikkeld van waaruit we de montage van videofilms volledig kunnen

explosie





CAVIN

besturen. Het mooie van het systeem (dat men CAVIN - 'Computer, Audio, Video Integration' gedoopt heeft) is dat het met alle op dit moment bekende besturingsprotocollen samenwerkt, zoals LANC en L-control van Sony, Edit van Panasonic, RS232, RS422, enzovoort. Andere systemen zijn met behulp van infrarood signalen te besturen. Vanzelfsprekend ondersteunt het apparaat ook de verschillende soorten timecodes (RCTC, VITC, Rapid). Het hardware-gedeelte (dat uit de stal van e-d komt) is ondergebracht in een kastje dat zich via de seriële poort met de Amiga laat verbinden. Via de parallelle poort kunnen we andere apparaten bedienen (eventueel via een GPI). De software komt uit het huis ProDAD. Via een 'optisch storyboard' of 'timeline' (tijd-as) valt precies aan te geven welke gedeeltes van videofilms we willen kopiëren, waar we titels of effekten wensen, of en waar er geluid toegevoegd moet worden en ga zo maar door. We gebruikten het meervoud 'videofilms', omdat CAVIN twee videospelers kan besturen (of in vaktermen A/B-roll), iets wat je tot nu toe alleen maar in de professionele hoek tegenkwam. Interessant is ook dat het systeem met genlocks en grafische kaarten kan samenwerken, waarbij natuurlijk in de eerste plaats gedacht is aan de e-d produkten zoals de bestuurbare Neptun en Sirius II en de FrameMachine/Prism24-kombinatie. Aan de softwarekant is integratie met de ProDAD pakketten MonumentTitler, Adorage en Clarissa vanzelfsprekend, maar ook andere multimediapakketten (Scala, MediaPoint) zijn in te schakelen. De prijs zal onder de 1000 DM komen te liggen.

PRODAD

We maakten van de gelegenheid gebruik om ook naar de andere produkten van ProDAD te kijken. Met MonumentTitler tover je prachtige titels op het scherm van een kwaliteit die vergelijkbaar is met die van Montage24 (zie AM28), met dien verstande dat MT veel meer mogelijkheden bezit om de letters op te vullen met allerlei strukturen (ook zelfgemaakte). Bovendien kan er horizontaal en vertikaal 'gescrolld' worden. MonumentTitler heeft nog niet veel bekendheid in de Benelux en zullen we derhalve in de komende maanden aan een test onderwerpen.
Adorage (versie 2.5) is een programma waarmee je video-effekten kreëert die met andere pakketten (nog) niet mogelijk zijn. In kombinatie met FrameMachine/Prism24 is Adorage te gebruiken als video-effektmixer. Clarissa is speciaal bedoeld om soepel animaties af te spelen.

HAMA

We ontdekten nog een firma die een montagepaneel levert voor gebruik met de Amiga, namelijk Hama. Hama is een Duitse firma die vooral bekend staat om zijn hulpmiddelen voor de videohobbyist. Sinds kort is daar de A-cut bijgekomen: een klein kastje met een jog/shuttle en aansluitingen om de videospeler (of -kamera) te besturen via het Sony Control L-systeem of de Panasonic 5-pens Edit, en een infrarood zendertje voor de opnamekant. Via het Amiga-scherm kunnen we een montagelijst van maximaal 200 scènes samenstellen. Met timecode is een nauwkeurigheid van plus of min één beeldje te bereiken en zonder (dus met het telwerk) van plus of min acht. Niet zo veelzijdig als het CAVIN-systeem maar heel bruikbaar. Sommige mensen werken nu eenmaal liever met knoppen dan met toetsen.

MACROSYSTEM

Bij MacroSystem zagen we de VLab Motion aan het werk. Dit is een insteekkaart voor de A2000, A2500, A3000 en A4000 die vier funkties in zich verenigt: een 'real-time' digitizer of 'framegrabber', een JPEG komprimeer- en dekomprimeergedeelte, een grafische kaart ('framebuffer') en tenslotte een genlock met 'blue box'-optie. Via de kaart is het mogelijk kon-



PAL



tinu video op de harde schijf vast te leggen en daarna weer af te spelen, eventueel na montage. Het systeem stelt wel enige eisen aan de hardware. In feite kun je met een 68020 processor al aardige resultaten behalen, maar met een A3000 of 4000 kom je veel verder. De harde schijf is het belangrijkste. Hier geldt: zo groot en zo snel mogelijk. Er is een rechtstreekse relatie tussen de snelheid van informatieoverdracht en de beeldkwaliteit. Met 500 Kb per sekonde haalt VLab Motion VHS-kwaliteit, bij 1 Mb S-VHS en boven de 1,5 of 2,0 Mb per sekonde 'broadcast quality'. Versie 1.3, waarmee we video en audio gelijktijdig kunnen monteren, heeft MacroSystem in voorbereiding. Dit is dus wat men in vaktermen niet-lineaire montage noemt: digitaal monteren in optima forma.

DIGITAL PROCESSING SYSTEMS

We kwamen ook een 'oude bekende' op de Photokina tegen: de PAR, ofwel de Personal Animation Recorder van de Canadese firma Digital Processing Systems waarover we in AM27 schreven. Het systeem bestaat uit één of twee insteekkaarten met een geïntegreerde harde schijf (4 Mb/sekonde!) waarmee je in principe hetzelfde kunt doen als met VLab Motion, namelijk real-time videobeelden digitaliseren, monteren en weer afspelen. Met behulp van ADPro of een vergelijkbaar beeldbewerkingsprogramma mogen we beeldje voor beeldje veranderingen aanbrengen. Een perfekt produkt, maar enkele malen duurder dan VLab Motion.

Het aanbod aan produkten met een relatie tot de Amiga was misschien niet bijzonder groot, maar wel van hoge klasse en nieuwswaarde. Op de tentoonstelling Computer'94 die op 4, 5 en 6 november aanstaande ook in Keulen gehouden wordt zijn twee hallen gereserveerd voor de 'World of Commodore'. Daar zal de Amiga ongetwijfeld de boventoon voeren. Een waar Mekka voor iedere Amiga-gebruiker.

Adriaan Stoffelsz

INFORMATIE

Hama, Monheim (D), telefoon 00-49-9091-5020, fax 00-49-9091-502279 importeurs: Fotec, Hoogeveen, telefoon 05280-62134, fax 05280-66017, Holst Foto, Hoorn, telefoon 02290-15241, fax 02290-16253

electronic-design, München (D), telefoon 00-49-89-3515018, fax 00-49-89-3543597

MacroSystem, Witten (D), telefoon 00-49-2302-89177, fax 00-49-2302-80884 importeur: MacroSystem, Maarn, telefoon 03432-1323, fax 03432-3103, Zwaanshoek, telefoon 023-296166, fax 023-470973

ProDAD, Immendingen (D), telefoon 00-49-7462-6903, fax 00-49-7462-7435

Digital Processing Systems, Canada importeur: 3Gitaal, telefoon 020-6970035, fax 020-6911428

Huisje, Boomsma, Amiga

We kunnen verschillende bedrijfstakken noemen die ons ontzettend saai lijken. Hierbij denken we aan het bank- en verzekeringswezen, de advokatuur en de makelaardij. Mensen in driedelig kostuum vergaderen langdurig over transakties waarmee vaak tonnen gemoeid zijn. De enige eis die dergelijke bedrijven aan computers stellen is dat ze van een respektabel (lees: duur) merk zijn. Over mogelijkheden, of eigenlijk het gebrek daaraan, wordt nauwelijks nagedacht. Marvin Droogsma wist daar met zijn Amiga verandering in te brengen.





Via vijf knoppen kan de voorbijganger alle huizen in het bestand van makelaar Boomsma bekijken.



Voordat we in het huizenbestand snuffelen, geven we aan of we een bestaande of een nieuwbouw woning zoeken.



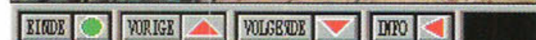
Het woordenboek geeft uitleg over alle moeilijke termen die in de makelaardij voorkomen.

Wie wel eens op zoek is gegaan naar een koopwoning, weet dat je in zo'n geval niet om een makelaar heen kunt. Tenslotte schakelen de meeste mensen die hun huis willen verkopen zo'n tussenpersoon in. Met advertenties in de krant en plaatselijk verspreide folders worden potentiële kopers gelokt. In de etalage van de makelaar hangen foto's met summiere omschrijvingen van de 'objekten'. Door de beperkte ruimte in zo'n etalage komt slechts een deel van het aanbod onder ogen van de voorbijgangers. Wie 's avonds of op zondag meer over een bepaalde woning wil weten, mag 'doordeweeks' terug-`komen. Als we zo'n etalage van een makelaar vergelijken met de showroom van een keukenfabrikant of autodealer, merken we al snel op dat de huizenverkoper zijn produkt maar matig weet aan te prijzen. En dat terwijl een geslaagde verkoop toch al snel enige duizenden guldens in het laatje brengt.

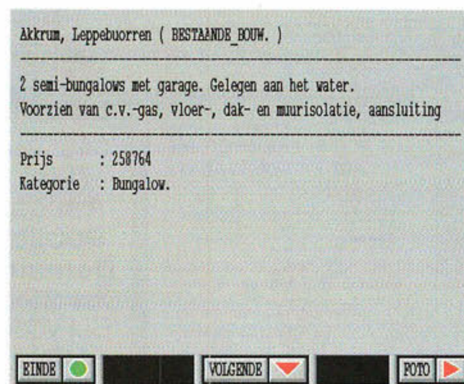
EEN HUISJE MET GARAGE

Een gunstige uitzondering vormt makelaar Boomsma. Als we door de Voorstreek in Leeuwarden wandelen en in de etalage van nummer 30 kijken, treffen we slechts een paar foto's aan. Links in de etalage prijkt echter een monitor waarop regelmatig nieuwe huizen te zien zijn.
Als we dichterbij komen, valt ons een roestvrijstalen paneel met vijf knoppen op. "Druk op een knop om te starten", nodigt een bord ons uit. Na het starten verschijnt een duidelijk menu op de beeldbuis achter het raam. Via twee luidsprekers in het paneel spreekt de software ons bemoedigend toe. Zijn we geïnteresseerd in een bestaande of een nieuwbouw woning? Wat voor soort huis zoeken we? Een bepaald type, in een bepaalde prijsklasse, op een specifieke lokatie, met of zonder garage? Via vijf knoppen op het bedieningspaneel beantwoorden we de vragen. "Er zijn 27 huizen gevonden", meldt het beeldscherm. Vervolgens krijgen we een foto van de eerste





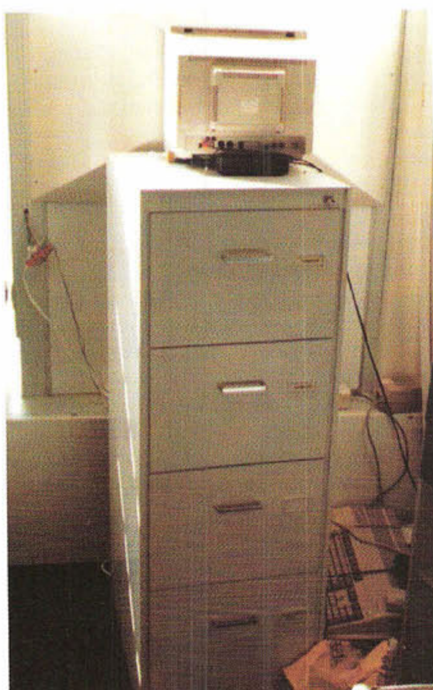
Met de vijf knoppen op het bedieningspaneel kan de voorbijganger door het woningbestand bladeren. De optie 'Info'....



....geeft wat meer informatie over de woning.

woning die in aanmerking komt te zien. Via de knoppen kunnen we het volgende huis oproepen of meer informatie over de getoonde woning opvra-




Als we de draden van de monitor en de bedieningsknoppen volgen, komen we bij een Amiga 500 uit.

gen. Zo zijn we in staat om elke woning die makelaar Boomsma in de verkoop heeft te bekijken.

RENTESTAND

Het hoofdmenu waar we onze interaktieve tocht begonnen, biedt nog meer leuke opties. Het 'laatste nieuws' geeft bijvoorbeeld informatie over de rentestand. Opvallend is ook het woordenboek dat we vanuit het hoofdmenu kunnen oproepen. Hierin vinden we een uitgebreide lijst met in de makelaardij veel voorkomende moeilijke woorden en de bijbehorende verklaringen.

Aan het hele interaktieve multimedia presentatiesysteem van makelaar Boomsma is duidelijk te zien dat hij een vermogen heeft uitgegeven om 'zijn' huizen zo goed mogelijk te presenteren. Ja toch? Of niet?

Wie de mogelijkheid krijgt om de verschillende kabels van de monitor en de vijf buitenknoppen te volgen, komt echter bij een gewone Amiga 500 uit! Dan is de software met al die vloeiende wipes en animaties zeker volledig in assembler geschreven? Ook mis: Amos verzorgt de huizenverkoop!

KRIMPEND HUIS

Om het naadje van de kous te weten, moeten we naar Groningen.

Tegenover de Martinihal is het softwarebedrijf Wigro gevestigd. We worden opgewacht door programmeur Marvin Droogsma. Een kop koffie moet onze aandacht nog even van de presentatiezuil in de kamer afleiden, terwijl Marvin de laatste versie van de software installeert. Op het moment dat we het kopje leeg terugzetten, staat alles klaar voor de grote demonstratie. Hiervoor is een Amiga 1200 met harde schijf, extra geheugen en DCTV in stelling gebracht. De speciaal ontworpen presentatiezuil bevat aan de voorkant een scherm en vijf besturingsknoppen. De Amiga zelf, die voor deze demonstratie even los op de grond staat, zit normaal gesproken netjes in de bodemplaat van de zuil opgeborgen. Twee uit het zicht geplaatste speakerboxjes kompleteren het geheel.

Een reset van de Amiga is voldoende om het programma 'DC-PRO' te starten. Met behulp van de eerder genoemde knoppen wandelen we door het menu. Elke keer als we een knop indrukken, horen we een geluid. En doen we een korte tijd niets, dan probeert een zoete damesstem onze aandacht te trekken. Als ook dat niet helpt, springt de software automatisch in de advertentiestand.

Stap voor stap laat programmeur Marvin ons de 'highlights' van zijn software zien. Zo biedt het programma de mogelijkheid om te tonen op welke lokaties er woningen beschikbaar zijn. Het scherm projekteert in dat geval een kaart van bijvoorbeeld Friesland met daarop een aantal rode huisjes. Elk huisje geeft een woning aan. Vervolgens kunnen we met de muis over de kaart wandelen. Links op het scherm verschijnt de plaatsnaam van de dichtstbijzijnde woning.

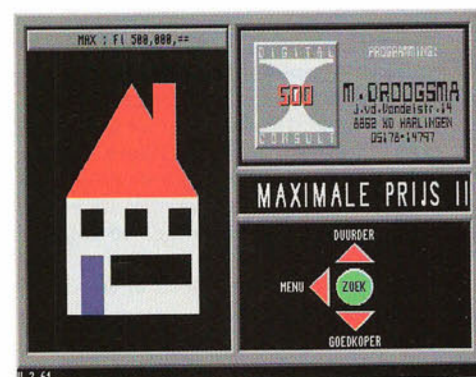
Ook bij het opgeven van de prijsklasse maakt de software gebruik van de animatiemogelijkheden van de Amiga. Bovenin het scherm zien we het aankoopbedrag en de rest van het scherm is gevuld met een tekening van een woning. Op het moment dat we het bedrag met de knoppen verlagen, zien we ook het getekende huis krimpen. Zo wordt bijna elke optie van de software ondersteund door animaties of geluid. Hierdoor hoopt Marvin de gebruiker langere tijd te boeien.

MUTATIEBESTAND

Niet alleen de funkties van de informatiezuil, maar ook die van de konfiguratieprogramma's stelt Marvin uitgebreid aan ons voor. De software is zo geschreven dat je via dezelfde of een tweede Amiga veranderingen in de presentatie aan kunt brengen. Huizen die verkocht zijn, worden 'afgevoerd' en nieuwe huizen vergroten het aanbod weer.



We zoeken een woning in Leeuwarden.



Het spreekt voor zich dat een huis van een half miljoen iets groter is....



...dan een huis van een ton.



De Amiga 500 is inmiddels vervangen door een A2000c en een A1200.

Opvallend detail: de konfiguratiesoftware houdt alleen alle veranderingen aan de presentatie bij. Het is dus niet nodig om de komplete presentatie te vervangen. Als eindresultaat produceert de software namelijk een mutatiebestand. Dat past in de regel makkelijk op één diskette. Aan de hand van het mutatiebestand is de presentatiesoftware in staat om de volledige presentatie aan te passen. Inmiddels is het zelfs mogelijk om de veranderingen via een netwerk aan het presentatiestation door te geven. Aan een verbinding per modem wordt gewerkt.

AGA-VERSIE

Foto's en tekeningen van een woning maakt Marvin met behulp van een videokamera, een digitizer en een 24-bits flatbedscanner. In eerste instantie (1991) werd hiervoor DigiView gebruikt. De kwaliteit van de zwartwit plaatjes die deze digitizer produceerde waren echter onvoldoende. De volgende stap bestond dan ook uit een 'colourpic' die later ingeruild werd tegen een DCTV. Het voordeel van deze laatste uitbreiding is dat je hem tevens kunt gebruiken om de foto's weer te geven in een kwaliteit die onder de 'oude' Amiga-resoluties niet haalbaar is. Inmiddels werkt Marvin hard aan een AGA-versie van zijn software, waardoor ook de DCTV in de toekomst kan vervallen.
De Amiga 500 waarmee Marvin zijn hele projekt begon, is inmiddels vervangen door een A2000c (1.3/2.0) met 7 Mb RAM, een 80 Mb harde schijf, genlock en een 68030 turbokaart. Daarnaast bezit hij een A1200 met 210 Mb harddisk en een Mtec 1230 uitbreiding. Afdrukken maakt hij op een Olivetti JP-350 inkjetprinter.
Ook een 80486 pc (met CD-ROM) prijkt in Marvin's werkkamer. Die heeft hij aangeschaft om voor de buitenwereld toch als enigszins normaal over te komen. Weten zij veel!
Alle computers zijn met elkaar verbonden middels Parnet en Twin Express aansluitingen.

AJAX-FC GRONINGEN

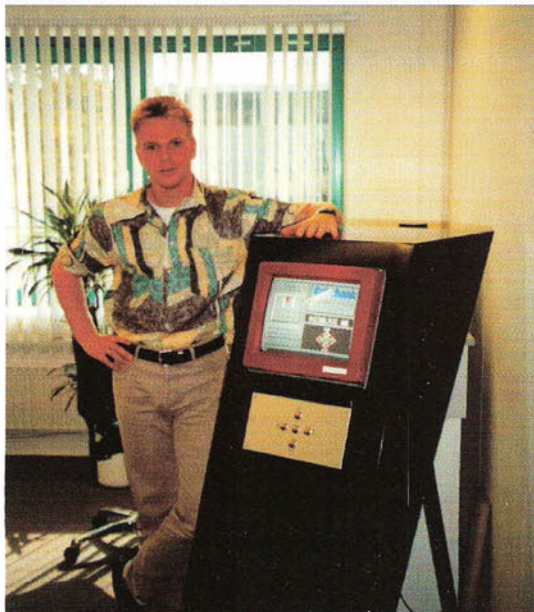
De demonstratie laat zien dat het pakket speciaal voor makelaars ontworpen is. "Eigenlijk voor één makelaar", verbetert Marvin ons. "Het geheel is ontwikkeld in nauwe samenwerking met makelaar Boomsma." Die heeft de presentatiesoftware niet alleen in de etalage staan: ook op huizenbeurzen trekt de Amiga de aandacht van de voorbijgangers. Op één van die beurzen ontmoette Marvin de mensen van Wigro, een softwarebedrijf dat zich tot dat moment voornamelijk bezighield met pc's. Toen Marvin de mogelijkheden van 'zijn' Amiga demonstreerde, was men direkt geïnteresseerd. Het resultaat is een nauwe samenwerking tussen de programmeur en het softwarehuis. Wigro ontwierp direkt een informatiezuil waarin de Amiga een plaatsje vond en biedt de software nu aan bedrijven aan.
Voordat het zover was, moest Marvin echter heel wat werk verzetten. De software richtte zich aanvankelijk immers volledig op een makelaarskantoor. Wigro oordeelde dat het presentatiesysteem ook voor andere bedrijfstakken interessant kon zijn. Om die te bereiken moest Marvin de software voor een flink deel herschrijven. Het eindresultaat mag er zijn: de huidige versie van het programma is voor bijna elke presentatie in te zetten. Zo kregen we een demonstratie van een versie die voor een voetbalstadion is gekonfigureerd. Tijdens de wedstrijd tonen de presentatiezuilen de opstellingen van beide teams, hun stand in de PTT-telekompetitie, de uitslagen van vorige wedstrijden, reservespelers en de scheidsrechter. De presentatie blijkt bovendien tijdens de wedstrijd aan te passen, bijvoorbeeld als er een doelpunt valt of de scheidsrechter een speler een gele of rode kaart geeft.

VERSCHOLEN INFORMATIE

Eén van de belangrijkste aspekten van een interaktief presentatieprogramma is natuurlijk de manier waarop de applikatie met de gebruiker kommuniceert. De informatiezuil moet zo makkelijk mogelijk te bedienen zijn en de informatie mag niet 'te diep' verscholen zitten. Maar ook punten als lettertype, kleuren en schermindeling zijn van belang.
De enige manier om te zien of de informatie voldoende attraktief gebracht wordt, is door achteraf te kontroleren of de gebruiker de betreffende informatie daadwerkelijk opgevraagd heeft. Daarom heeft Marvin uitgebreide statistieken aan zijn software toegevoegd. De eigenaar van de informatiezuil kan een heel nauwkeurig overzicht opvragen dat vermeldt wanneer de zuil aangestaan heeft en hoe vaak de voorbijgangers de presentatie gestart hebben. Zelfs de raadpleegfrequentie en -tijdsduur per menu-optie blijft bewaard. Aan de hand van deze gegevens kan de eigenaar besluiten bepaalde advertenties al dan niet aan te passen.

SPAGHETTI-KODE

Het presentatieprogramma en de bijbehorende utility's zijn zeker niet in een weekje geschreven. De basis werd al gelegd in 1991. Net terug uit militaire dienst besloot Marvin zijn oude hobby, programmeren (voorheen op een CBM 8016, ZX-81 en C64) weer op te pakken. Hiervoor werd een Amiga 500 met Amos V1.2 aangeschaft.
Marvin zag de vele (grafische) mogelijkheden van zowel de computer als de programmeertaal direkt. Een maand later was het eerste (volgens eigen zeggen zeer beperkte) presentatieprogramma klaar: een hoofdmenu met vier opties en net zoveel animaties.
In een avontuurlijke bui stapte Marvin bij makelaar Boomsma in Leeuwarden binnen met de vraag of hij de presentatiemogelijkheden van zijn Amigaatje eens mocht laten zien.
De makelaar toonde zich direkt geïnteresseerd en schafte bijna onmiddellijk een Amiga 500 met 52 Mb harddisk aan. Vanaf dat moment besteedde Marvin bijna elk vrij uurtje aan zijn programma, dat een jaar later zoveel funkties had dat je rustig over een multimediapakket kon spreken. Het



konstant uitbreiden en aanpassen van het programma kwam de kwaliteit van de bronkode echter niet ten goede: de listing begon steeds meer op spaghetti te lijken. Pogingen het één en ander meer gestruktureerd te laten verlopen hadden nauwelijks effekt.

GESCHENK UIT DE HEMEL

Als je Marvin vraagt een gedenkwaardige dag te noemen, klinkt zijn antwoord direkt: '28 november 1992'. Precies op die dag kocht hij Amos Professional. "Wat een geschenk uit de hemel was dat. Krachtige tools, inklapbare procedures en nòg meer kommando's. Ik heb mijn programma direkt herschreven. Het kreeg een nieuw grafisch uiterlijk en een hele strakke struktuur."

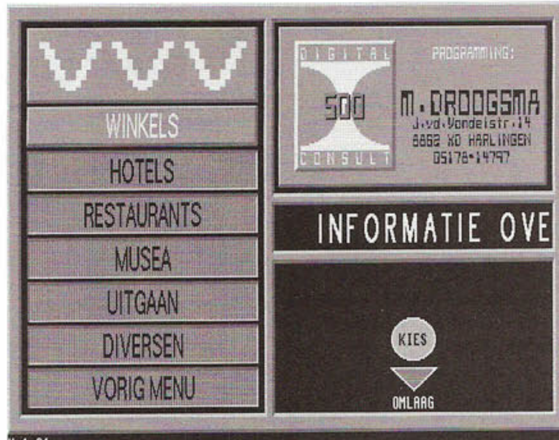
Niet alleen de mogelijkheden van Amos Professional worden ten volste benut: Marvin schakelt ook regelmatig andere beschikbare hulpmiddelen in. "Het heeft geen zin om het wiel opnieuw uit te vinden. Als een ander al eens iets uitgezocht heeft, waarom zou ik het dan nog een keer doen?" Het gevolg van die stellingname vinden we bijvoorbeeld terug bij het tonen van plaatjes. Daarvoor gebruikt Marvin het programma ViewTek (op een zwarte Workbench). Voor het afspelen van samples en de mooie wipes tussen de verschillende schermen wordt Scala Player ingeschakeld. Een speciale routine in de presentatiesoftware genereert een Scala-script waarin precies de juiste opdrachten staan, waarna Scala Player voor de nodige effekten zorgt.

Op onze vraag naar de verschillende geluidseffekten volgt een aardige anecdote. De eerder genoemde damesstem die de aandacht van het winkelend publiek probeert te trekken, blijkt gesampled van een 06-lijn. "Ik heb heel wat 06-lijnen gebeld voordat ik de juiste sample te pakken had", herinnert Marvin zich opgewekt.

SUCCESVOLLE INGREDIËNTEN

Veel van de onderdelen van het presentatieprogramma van Marvin zijn ook terug te vinden in Scala en MediaPoint. Was zelf programmeren eigenlijk wel nodig?

Het grootste voordeel van het gebruik van Amos Professional vindt Marvin dat hij elk onderdeeltje van de presentatie kan kontroleren en veranderen. Zo is het opzetten van een database met woningen waarin de gebruiker kan zoeken via Amos een fluitje van een cent. Ook het implementeren van statistische funkties (hoe vaak werd welke informatie geraadpleegd?) is met Scala en MediaPoint veel ingewikkelder, of zelfs onmogelijk. Bovendien: Wat is er mooier dan een Amiga volledig naar je hand te zetten?



Na het herschrijven van de bronkode is het programma ook voor andere bedrijven geschikt. Met name de databasefunktie, waarbij de gebruiker razendsnel een hotel of restaurant kan opzoeken, geeft de software meerwaarde.

We weten voldoende. Een Amiga, Amos Professional en een programmeur met veel doorzettingsvermogen: alleen die ingrediënten maken 'DC-PRO' zo'n succesvol en krachtig presentatieprogramma.

Bert Rozenberg

Voor meer informatie kunt u bellen met Wigro Groningen, telefoon 050-260802.

Vlak voor het ter perse gaan van dit nummer liet Marvin Droogsma ons weten dat de AGA-versie van DC-PRO inmiddels gereed is. Makelaar Boomsma verhuisde in de tussentijd naar Raadhuisplein 30.

CDTV/A570 TITELS

A Bun for Barney	Fl. 10.00	A Long Hard Day On Ranch	Fl. 10.00
Advanced Military Systems	Fl. 39.00	All Dogs go to Heaven	Fl. 39.00
American Heritage	Fl. 49.00	American Vista	Fl. 29.00
Animals in Motion	Fl. 25.00	Asterix & Son 1	Fl. 29.00
Asterix & Son 2	Fl. 29.00	Barney Bear goes Camping	Fl. 25.00
Barney Bear goes to School	Fl. 25.00	Battle Chess	Fl. 39.00
BattleStorm	Fl. 49.00	Bridge 1	Fl. 25.00
Bridge 2	Fl. 25.00	Caddy voor A570/CDTV	Fl. 20.00
CD Remix	Fl. 29.00	Cinderella Fairy Tale	Fl. 10.00
Classic Boardgames	Fl. 29.00	Connoisseur of Fine Art	Fl. 49.00
Curse of Ra	Fl. 29.00	Defender of the Crown	Fl. 49.00
Demo CD	Fl. 10.00	Fun School 3 5-7 jaar	Fl. 25.00
Fun School 3 5 jaar jonger	Fl. 25.00	Fun School 3 7 jaar ouder	Fl. 25.00
Garden Fax - Fruits & Herbs	Fl. 35.00	Garden Fax - Garden plants	Fl. 35.00
Garden Fax - Indoor Plants	Fl. 35.00	Garden fax - Trees & Shrubs	Fl. 35.00
Grolier Electronic Encyclop.	Fl. 59.00	Insight Dinosaurs	Fl. 99.00
Insight Technology	Fl.109.00	Japan World	Fl. 29.00
Moving Gives Me A Stomach	Fl. 10.00	My Paint	Fl. 39.00
Nasa the 25th Year	Fl. 59.00	Now What I Call Games 1	Fl. 69.00
Now What I Call Games 2	Fl. 69.00	Now What I Call Games 3	Fl. 69.00
Labyrinth of Time	Fl. 69.00	Language TV English	Fl. 39.00
Lemmings	Fl. 39.00	Le Monde	Fl. 19.00
Lock -n- Load	Fl. 69.00	Logical	Fl. 39.00
Mind Run	Fl. 29.00	Mud Puddle	Fl. 10.00
Music Maker	Fl. 39.00	Prehistorik	Fl. 59.00
Psycho Killer	Fl. 25.00	Raffles	Fl. 39.00
Scary Poems for Rotten Kids	Fl. 10.00	Sim City	Fl. 39.00
Snoopy	Fl. 39.00	Team Yankee	Fl. 39.00
The Case of Cautious Condor	Fl. 35.00	The Hound of the Baskervil	Fl. 25.00
The Hutchinson Encyclopedia	Fl. 59.00	The Electronic Cookbook	Fl. 45.00
The Illustrated Holy Bible	Fl. 29.00	The Works of Shakespeare	Fl. 25.00
The Paper Bag Princess	Fl. 10.00	The Tale of Benjamin Bunny	Fl. 10.00
The Tale of Peter Rabbit	Fl. 10.00	Thomas Snowsuit	Fl. 10.00
Tie Break	Fl. 39.00	Timbres de France	Fl. 29.00
Time Table of Business	Fl. 49.00	Time Table of Science	Fl. 49.00
Town With No Name	Fl. 25.00	Welcome To CDTV Multimedia	Fl. 10.00
Women in Motion	Fl. 29.00	World Vista	Fl. 35.00
Wrath of the Deamon	Fl. 39.00		

CD32 TITELS

Titels van Fl. 69.00 : Alfred Chicken, Alien Breed & Qwak, Arabian Nights, Fire & Ice, Naughty Ones, Banshee, Battle Toads, Fury of the Furries, Beavers, Brain The Lion, D/Generation, Kid Chaos, Total Carnage, Brutal Footbal, Humans, Chambers of Shaolin, Dangerous Streets, Deep Core, Donk, Fire Force, Elite II, Labyrinth of Time, Legacy of Sorasil, Lock -n- Load, Project X & F17 Challange, Prey, Zool 2, Photo Lite, Premiere, Sabra Team, Sensible Soccer European Champ, Whale's Voyage.

Titels van Fl. 79.00 : Battle Chess, Bubba N Stix, Ultimate Body Blows, Castles2, Chuck Rock II, Lotus Trilogy, Global Effect, Disposable Hero, GunShip 2000, Lost Vikings, Impos. Mission 2025, Liberation, Nigel Mansell's, Ryder Cup Golf, Chaos Engine, Wild Cup Soccer, Wembley Int. Soccer.

Titels van Fl. 49.00 : Fly Harder, Int. Karate, Super Frog, Super Putty, Seek & Destroy, Surf Ninja's, Trivia Prusuit, Striker, Sensible Soccer.

Titels van Fl. 89.00 : Der Clou, Heimdall 2, James Pond 3, Pinball Fantasies, Jet Strike, Pirates Gold, Simon the Sorcerer, Universe, Cannon Fodder.

Titels van Fl. 99.00 : Insight Dinosaurs, Microcosm, Sexual Fantasies, Nick Faldo Golf, Video Creator.

Titel van Fl. 109.00 : Insight Technology

Titel van Fl. 59.00 : Summer Olympix

Titels van Fl. 39.00 : Dennis, Sleepwalker, Morph, Overkill & LunarC, Chuck Rock, J. Barnes Football, Trolls, Mean Arenas, Gates of Jambala, James Pond 2, Zool 1.

ADULT GIF CD'S

AniMazing CD 1 of 2 p.st.	Fl. 29.00	Asian Dream Girls 1-2 p.st.	Fl. 25.00
Erotic Quality Pic 1-5 p.st.	Fl. 15.00	Erotic Pleasure Nr 3-5 p.st.	Fl. 10.00
Special CD-Rom 2 - Adultware	Fl. 10.00	GIF Galaxy (Dubbel CD)	Fl.109.00
Lesbian Lovers	Fl. 25.00	Lusty Ladies	Fl. 25.00
Porn Birds 1	Fl. 25.00	Ropes & Chains	Fl. 25.00
Sexual Ecstasy (Dubbel CD)	Fl. 40.00	Sweet Cheeks	Fl. 25.00
Women of Venus	Fl. 49.00	World of PinUps	Fl. 39.00
Adult Ware 1 Secret Desire	Fl. 19.00	Adult Ware 2 Deep Inside	Fl. 19.00
Adult Ware 3 Forbidden Games	Fl. 19.00	Adult Ware 4 Steamin Hot	Fl. 19.00
Travel Adventure	Fl. 59.00	Visions	Fl. 59.00
Red Hot - Luscious Lips	Fl. 39.00	Red Hot - Climax	Fl. 39.00
Red Hot - Tight Squeeze	Fl. 39.00	Red Hot - Eruption	Fl. 39.00
Red Hot - Wide Open	Fl. 39.00	Red Hot - Pussy Galore	Fl. 39.00
Red Hot - Erotic Extasy	Fl. 39.00	Red Hot - Cheeky Chics	Fl. 39.00

Klondike DeLuxe AGA

Een schitterend mooi kaartspel speciaal voor AGA computers. Dit pakket bevat het spel plus 9 verschillende kaartsetten. Het programma kan gestart worden met elke kaartset vanaf disk en is volledig te installeren op harddisk. Het pakket bestaat uit 10 diskettes. Alleen in pakket 1 zit het kaartspel-programma. Alle kaartsetten zijn voor versie II.

Pakket 1 : Spel, Kaartsetten : Bondage, Artcards, Boris, Cindy Crawford, Elle, Faces en Hijime.

Pakket 2 : Kaartsetten : Anime Akira, Iron Maiden, Porno, Pleasure, Pussy Pack, Roses 1, Sandman, Sorayama, Spread en Trek Cards.

Pakket 3 : Kaartsetten : Betty Page, Busen, Dyke Deck, Hot Women, Roses 2, Women, Faces Too, RippenYarns, Swimsuit en MarkeyBoy.

Fl. 29.00 per pakket

AmiGazette Jaargang 3

In dit pakket zitten 12 diskettes van de derde jaargang "AmiGazette", het Nederlands diskette tijdschrijft. Elke diskette start zelf op en laat een menu zien waar u de programma's kunt kiezen.

In het boekje, dat bij dit pakket hoort, staan de handleidingen van de hoofd-programma's. Meer informatie over kleine utilities, grapjes, plaatjes, cursussen en andere zaken kunt u lezen als u het programma "Tekst Lezer" start.

* **Met meer dan 87 spel-programma's.**
* **Met meer dan 50 utilitie-programma's.**
* **Met meer dan 21 WorkBench grapjes.**
* **Met meer dan 60 nieuwe CLI-commando's.**

12 Diskettes vol met software. Inclusief Nederlandstalige handleiding.

Fl. 49.00

AmiGazette Speciaal Jaargang 2

AmiGazette Speciaal is een Nederlandstalig Amiga-magazine op diskette. Elke diskette bevat een aantal programma's over 1 onderwerp.

In dit pakket vindt u :

1. Printer Programma's.
2. Schiet Spelen (1MB).
3. Muziek Programma's.
4. Kickstart 2.0 Utilities.
5. Driverse Kaartspelen.
6. Desk Top Publisher.

Fl. 49.00

6 Diskettes vol met software. Inclusief Nederlandstalige handleiding.

SERNET KABEL CD32

Eindelijk een goedkoop en eenvoudig netwerk zodat u de CD32 kunt gebruiken als CD-speler voor de Amiga. Deze kabel wordt aangesloten op de serieele poort van de Amiga en de toetsenbord-poort van de CD32. Dan heeft u nog een CD nodig (Network CD of CD Exchange) om de software op de CD32 beschikbaar te hebben. Via TwinExpress kunt u snel programma's overzetten naar de Amiga en met SerNet kunt u een echt netwerk opzetten zoals ParNet. U kunt CD's Wisselen.

De Sernet kabel & Network CD **Fl. 129.00**

PARNET KABEL

ParNet is een echt netwerk tussen twee Amiga's. Vanaf de ene Amiga heeft u volledige toegang tot alle diskettes en harddisks van de andere Amiga. U kunt zo met twee Amiga's 1 harddisk gebruiken. Werkt samen met alle bestaande software.

Het pakket bevat een ParNet-kabel van 2 meter plus de benodigde drivers. (3 Diskettes).

Fl. 49.00



Bij toezending onder rembours wordt Fl. 12.50 verzendkosten berekend.
Bij vooruitbetaling wordt Fl. 6.00 verzendkosten berekend.

U kunt bestellen bij : Courbois Software
Fazantlaan 61-63
6641 XW Beuningen

Telefoon : 08897-72546
Fax : 08897-71837
BBS-Modem : 08897-78806
Postbank : 43.03.695

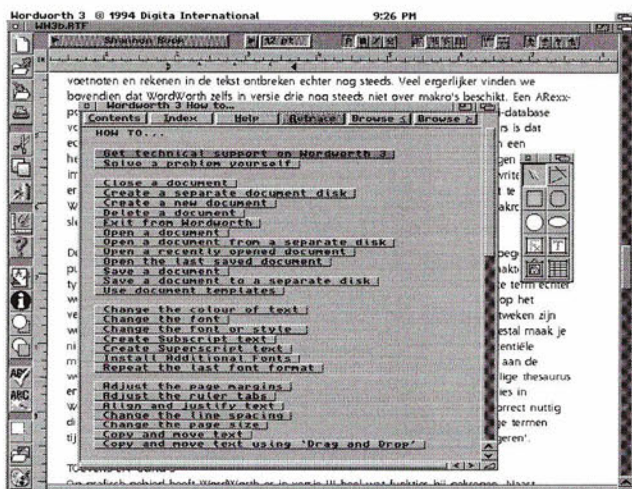
Ongefrankeerde zendingen worden niet geaccepteerd

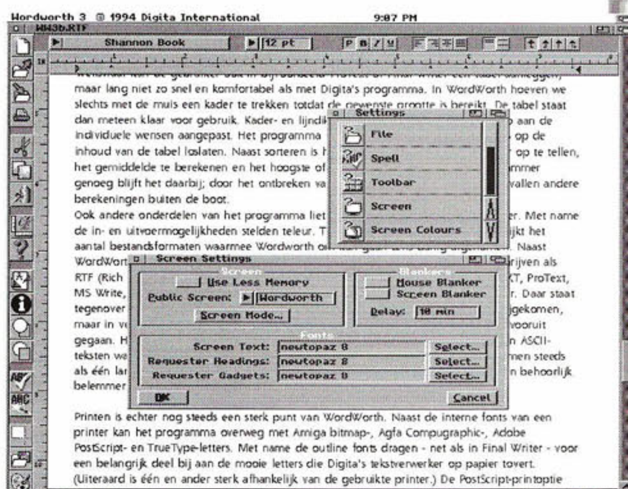
WordWorth 3.0B getest

Met het oog op de toekomst

De vergelijkende test van moderne Amiga-tekstverwerkers in AM 28 draaide voor het tot dan toe toonaangevende programma WordWorth uit op een debâcle. Net als onze kollega's bij buitenlandse bladen kwamen we al snel tot de konklusie dat versie 3.0 van het pakket veel te snel en onaf op de markt was gebracht. De producent, Digita International, reageerde meteen op alle negatieve publiciteit en bracht V3.0a uit om het tij te keren. Helemaal foutvrij leek die echter evenmin. De auteurs speelden dan ook vermoedelijk op safe door Amiga Magazine een exemplaar van versie 3.0b te sturen. Met deze tweede test kijken we of het programma het crash-stadium nu definitief is gepasseerd.

Eén ding stond na de installatie op harddisk al snel vast: het voortdurend vastlopen van versie 3.0 heeft WordWorth 3.0b wel afgeleerd. Riep het programma bij onze eerste kennismaking al tijdens de install-procedure de Guru aan, ditmaal komen we gelukkig al enkele stappen verder. Dat privilege zal waarschijnlijk niet overmatig veel Amiga-bezitters ten deel vallen. Het programma heeft volgens het handboek minimaal twee Megabyte RAM, Kickstart 2.0 en twee floppy disk drives nodig. In de praktijk liggen de hardware-eisen echter nog een tikkeltje hoger. Slechts met een 32-bits processor (68020 of hoger),





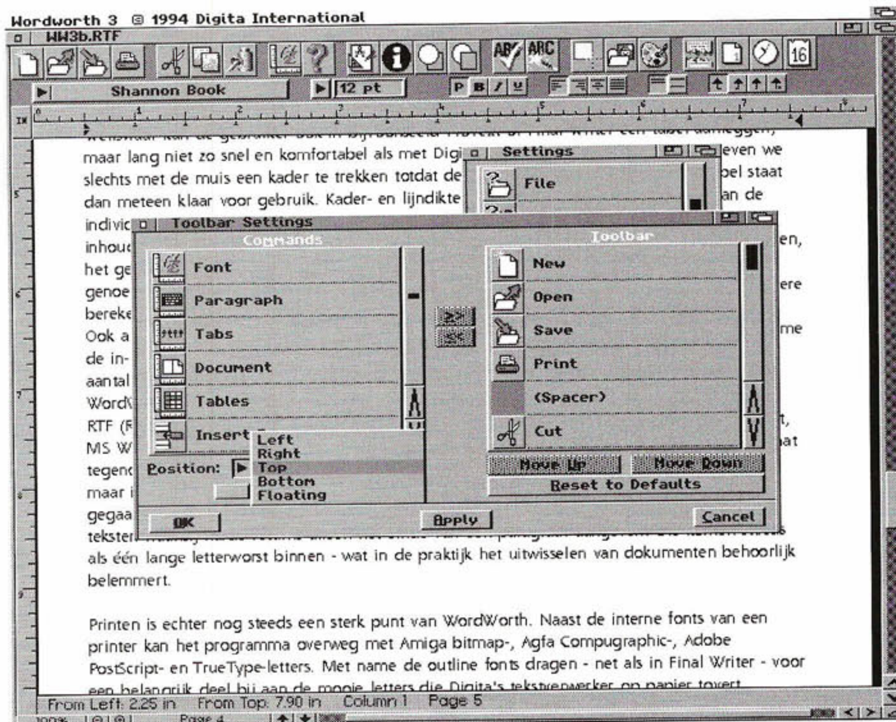
4 Megabyte RAM èn een harddisk komt er enig schot in de zaak. In tegenstelling tot versie 2.0 is het praktisch niet meer mogelijk om WordWorth op een standaard 68000-machine te gebruiken. Voor een groot deel ligt dat aan het verdwijnen van de 'quick screen' optie. Die zorgde er in vorige WordWorths voor dat de gebruiker de grafische WYSIWYG-weergave kon verruilen voor een simpele maar snellere tekst-modus. Op de langzamere 68000-Amiga's scheelde dat heel wat. WordWorth werd er geen snelheidsmonster mee, maar wel nèt snel genoeg om korte dokumenten op te stellen. Digita heeft deze optie echter niet opgenomen in versie 3 en levert er ook geen alternatief voor. Daardoor kunnen we het draaien van WordWorth 3.0 op een standaard A500, A600 of A2000 alleen maar afraden.

ARTISTIEKE FLAIR

Zoals uit het voorafgaande blijkt, richt Digita's nieuweling zich uitdrukkelijk op professionele of tenminste veeleisende gebruikers. De dokumentatie is er dan ook naar. Het handboek, met index, inhoudsopgave en woordenlijst, ademt weer de van Digita bekende 'ouderwetse' kwaliteit. De schrijvers wijden diverse hoofdstukken aan tips en suggesties voor eventuele problemen. Ook de basisregels voor typografie komen uitgebreid aan bod en het geheel is fraai en overzichtelijk gelayout. (Alleen de referenties aan de beroemde 19e-eeuwse dichter Wordsworth zijn verdwenen; toch jammer, want ze verleenden het pakket een zekere artistieke flair.) Naast de papieren dokumentatie heeft Digita het pakket voorzien van een uitgebreide on-line helpfunktie. Die maakt gebruik van Commodore's standaard AmigaGuide-bestandsformaat. Naast een handige sektie voor het oplossen van veel voorkomende problemen treffen we ook een addendum op het handboek aan. Al met al is de dokumentatie van WordWorth uitgebreid, maar niet altijd even overzichtelijk. Er ontbreken nog wat aangekondigde funkties aan het pakket (die komen later nog even aan de orde) en daardoor moet de gebruiker bij een probleem op vier plaatsen naar de eventuele oorzaak zoeken.

HEFTIGE PROCESSOR

Het programma zelf heeft ten opzichte van de vorige versie nogal wat uiterlijke veranderingen ondergaan. Naar onze mening zijn die wel geslaagd: de software biedt meer mogelijkheden om de schermindeling aan de eigen wensen aan te passen en het geheel ziet er bepaald sjiek uit. Bovendien houdt WordWorth zich nu wat meer aan de regeltjes van Commodore's Style Guide, zodat de bediening nèt wat logischer en minder afwijkend uitpakt. De indeling van de verschillende requesters is een stuk overzichtelijker. Wel lijkt het uiterlijk van de tekstverwerker nog altijd toegesneden op hoge resoluties. In 'med-res' (640x256 beeldpunten) doen met name de letters nog steeds uitgerekt en ietwat verwrongen aan. Juist in de hogere resoluties wordt het programma echter wat langzamer. En dat is nu juist het



zwakke punt van WordWorth III. Het pakket komt, zeker in de onontkoombare vergelijking met zijn grote konkurrent Final Writer, zonder een 'heftige' processor als de 68040 altijd snelheid te kort. Intypen van tekst blijkt op een doordeweekse Amiga zoals de A1200 nog net niet irritant traag te verlopen; alleen het laden van fonts duurt zonder 32-bits fastRAM op deze machine erg lang. Zodra er echter midden in een alinea Knip & Plak-operaties aan te pas komen of er door het dokument moet worden gescrolld, verandert WordWorth 3.0b in een veredelde slak. Daarbij moeten we nog aantekenen dat het programma op een 'kale' A1200 met harddisk zowiezo praktisch onbruikbaar is. De harde schijf raakt al gauw twee, driehonderd Kb kwijt en zonder twee Megabyte vrij geheugen raakt Digita's boegbeeld al snel uit balans. Het programma kan plots zijn fonts niet meer vinden, weigert dokumenten te laden, reageert niet meer op de spatiebalk en loopt soms onverwacht vast. Final Writer presteerde onder soortgelijke omstandigheden heel wat beter. Waar WordWorth na het laden slechts een kleine 200 Kb vrij liet op onze A1200 (met harddisk, maar zonder extra geheugen) houden we bij de konkurrent ongeveer een Megabyte over. Softwood's tekstverwerker liep bovendien niet vast en bleek daarnaast op vrijwel alle punten beduidend sneller.

Om een indikatie te geven: over het scrollen door 14 Kb tekst in de Productivity-schermmode deed WordWorth ongeveer 45 sekonden en Final Writer circa 37. Het zoeken en vervangen van alle e's door n's in hetzelfde dokument kostte FW 15 sekonden. Digita's programma deed er maar liefst 5 minuten en 42 sekonden over. En daarbij is ook Final Writer als grafisch georiënteerde 'document publisher' beslist geen supersnelle tekstverwerker.

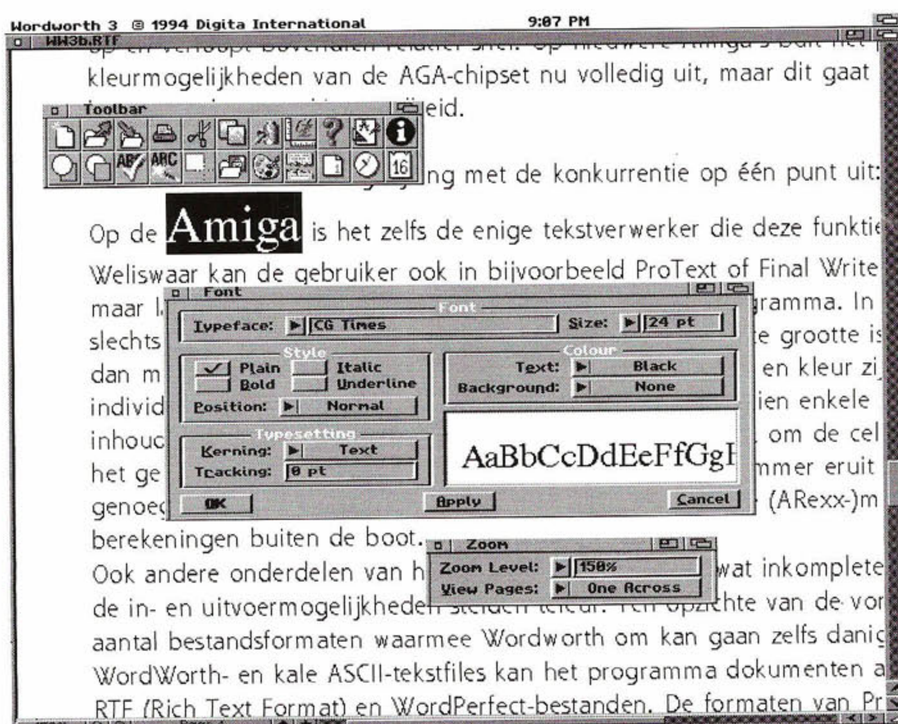
Met een 32-bits FastRAM kaartje in de A1200 veranderde er niet veel: alleen de geheugenkrapte en de daaraan verbonden crashes verdwenen. Op een A2000 met een 25 Mhz 68030 bleef het programma, zeker bij de iets komplexere operaties, schreeuwen om meer processor-power. Final Writer haalde het pakket ook op die machine echter niet meer in.

TEKSTVERFRAAIER

Toch heeft WordWorth 3.0b de gebruiker wel degelijk het één en ander te bieden. Naast een wat logischer bediening beschikt het pakket over diverse nieuwe en verbeterde funkties. De meest in het oog springende verandering ten opzichte van versie 2 betreft de 'toolbar' met ikonen. Die kleine pictogrammen zijn nu uitwisselbaar: de gebruiker kan de funktiestrip desgewenst zelf inrichten. De makers hebben in het menu 'Change Settings' een onderdeel voor de instellingen gereserveerd. Uit een lijst met enkele tientallen ikoontjes (lees funkties) kiezen we er een aantal die permanent in beeld moeten blijven en plaatsen die in de lijst van 'aktieve' exemplaren. Final Writer hanteert ongeveer dezelfde werkwijze, maar dan iets eleganter. Ook WordWorth III stelt de gebruiker overigens in staat om de positie van de toolbar zelf te bepalen: bovenaan, onderaan, links, rechts of in een eigen verplaatsbaar venstertje; het kan allemaal. De linealen en de statusregel in of juist buiten beeld brengen blijkt eveneens mogelijk. Voor meer overzichtelijkheid bij dtp-achtige lay-out operaties kan de gebruiker bovendien procentueel op een bladzijde in- of uitzoomen. Het bekijken van twee of vier verkleinde pagina's tegelijk blijkt eveneens mogelijk.

LAATSTE VIJF

Een andere nieuwigheid treffen we aan in het 'Project'-menu. Bij het laden stelt de funktie 'Open Recent' de WordWorth-gebruiker in staat om een keuze te maken uit de laatste vijf weggeschreven dokumenten. Dit extraatje



scheelt vaak een hoop geklik in requesters om het juiste bestand te vinden. Erg handig: na enkele testdagen vroegen we ons al af waarom niemand dit idee al veel eerder in een Amiga-tekstverwerker heeft ingebouwd.
Een tweede en minstens zo belangrijke toevoeging ging in hetzelfde menu vrij onopvallend schuil onder de naam 'templates'. Met deze dokument-sjablonen kan de gebruiker komplete sets van stijl- en opmaakkenmerken wegschrijven en op nieuwe teksten toepassen. Het idee is lang niet zo flexibel en kompleet uitgewerkt als de 'Style Sheets' van Final Writer, maar komt een aardig eind in de buurt. In kombinatie met de funktie om lettertypen of -grootten te zoeken en te vervangen blijkt het een bruikbaar hulpmiddel. De bediening is bovendien bijzonder eenvoudig.
Naast de standaardfunkties (knip & plak, print, zoek & vervang) beschikt WordWorth al sinds versie twee over meer 'professionele' funkties voor het aanleggen van bijvoorbeeld indexen, inhoudslijsten en eindnoten. Op de bediening na zijn die niet wezenlijk veranderd. Opties voor voetnoten en rekenen in de tekst ontbreken echter nog steeds. Veel ergerlijker vinden we bovendien dat WordWorth zelfs in versie drie nog steeds niet over makro's beschikt. Een ARexx-poort schittert daarnaast door afwezigheid; alleen de funktie 'Librarian' (een mini-database voor standaardzinnetjes) biedt enig soelaas. Voor ervaren of professionele gebruikers is dat echter volstrekt onvoldoende. Makro's behoren tot de belangrijkste toebehoren van een hedendaagse tekstverwerker; het automatiseren van allerlei veelgebruikte handelingen kan immers veel tijd en moeite besparen. Final Writer, Protext en zelfs het oudere Prowrite maken er al lang gebruik van, om over de zwaargewichten in de pc-wereld nog maar niet te spreken. Waarom Digita de invoering in WordWorth steeds maar uitstelt (zelfs al zou de makro-funktie slechts via het minder toegankelijke ARexx werken) is ons dan ook een raadsel.

AUTO-CORRECT

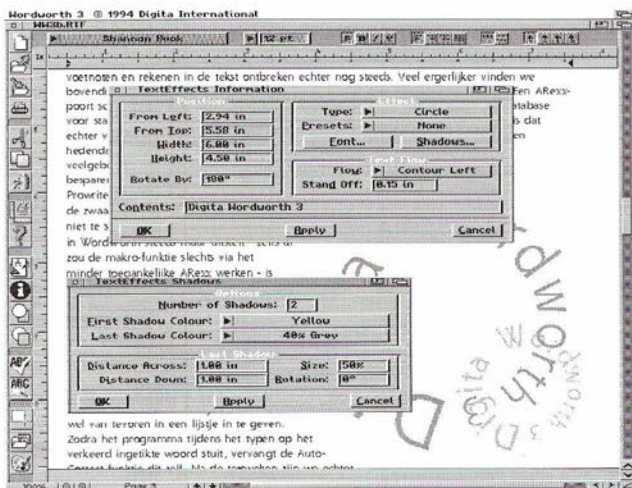
De auteurs hebben meer tekst- en opmaakfunkties aan het programma toegevoegd. Veel publiciteit is naar het zogenaamde Auto-Correct gegaan, een funktie om veel gemaakte typefouten automatisch te korrigeren. De gebruiker dient echter zowel de fout als de juiste term van tevoren in een lijstje op te geven. Zodra het programma tijdens het typen op het verkeerd ingetikte woord stuit, vervangt de Auto-Correct funktie dit zelf. Na de testweken zijn we nog niet helemaal overtuigd van de voordelen die deze optie biedt. Meestal maak je niet de tikfouten die toevallig al in de lijst staan, en het invoeren van tientallen potentiële missers kost uiteraard ook extra tijd. Een 'Spell-As-You-Type' korrektor, gekoppeld aan de woordenlijst, is ons inziens handiger, maar helaas levert Digita geen Nederlandstalige thesaurus en spellingschecker bij haar produkt. (Ook de bijbehorende zoek- en korrektiefunkties in WordWorth verliezen daardoor in de praktijk al snel hun waarde.) Wel kan Auto-Correct nuttig dienst doen als mini-makro. Het is immers mogelijk om veel voorkomende en lange termen tijdens het typen te vervangen door afkortingen en die automatisch te laten 'korrigeren'.

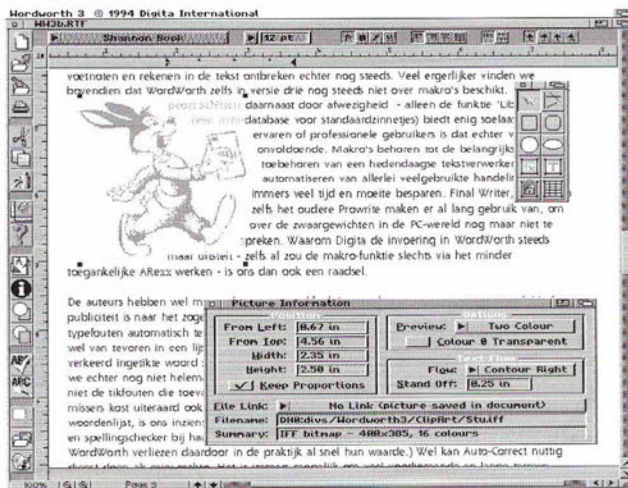
TOETERS EN GURU'S

Op grafisch gebied kreeg WordWorth er in versie III heel wat opties bij. Naast diverse tekenfunkties voor het trekken van onder meer lijnen en kaders beschikt het programma als bijzondere troefkaart over zogenaamde 'TextEffects'. Met deze opties voor het plaatsen en modelleren van korte tekstdelen kan de gebruiker de lay-out van zijn dokument verregaand beïnvloeden. Het is mogelijk om tekst te roteren, een boog of cirkel te laten beschrijven, in te kleuren, te vergroten of te verkleinen. De trukendoos is, gezien de vrijheid om deze effekten te kombineren, tamelijk diep. Toch komt de bodem al vrij snel in zicht. Door het beperkte aantal 'vaste' effektpatronen hadden we niet het gevoel van flexibiliteit dat Final Writer op lay-out gebied zo duidelijk kenmerkt. Bovendien kost het berekenen van de diverse effekten zelfs op een 68030-machine vrij veel tijd.
Het importeren van graphics blijkt ten opzichte van versie 2.0 op diverse punten verbeterd. WordWorth herkent naast IFF- en PCX-plaatjes nu ook bestanden in de BMP-, GIF-, TIFF-, IMG-, GEM- en CGM-formaten. Encapsulated PostScript (EPS-)bestanden verschijnen echter nog steeds als lege kaders op het scherm. Het plaatsen en vergroten van graphics levert geen problemen op en verloopt bovendien relatief snel. Op nieuwere Amiga's buit het programma de extra kleurmogelijkheden van de AGA-chipset nu volledig uit, maar dit gaat uiteraard wel weer ten koste van de verwerkingssnelheid.

KOMFORTABELLEN

WordWorth blinkt in vergelijking met de konkurrentie op één punt uit: het maken van tabellen. Op de Amiga is het zelfs de enige tekstverwerker die deze funktie standaard in huis heeft. Weliswaar kan de gebruiker ook in bijvoorbeeld ProText of Final Writer een tabel aanleggen, maar lang niet zo snel en komfortabel als met Digita's programma. In WordWorth hoeven we slechts met de muis een kader te trekken totdat de gewenste grootte is bereikt. De tabel staat dan meteen klaar voor gebruik. Kader- en lijndikte, grootte en kleur zijn in een wip aan de individuele wensen aangepast. Het programma kan bovendien enkele rekenfunkties op de inhoud van de tabel loslaten. Naast sorteren is het mogelijk om de cellen bij elkaar op te tellen, het gemiddelde te berekenen

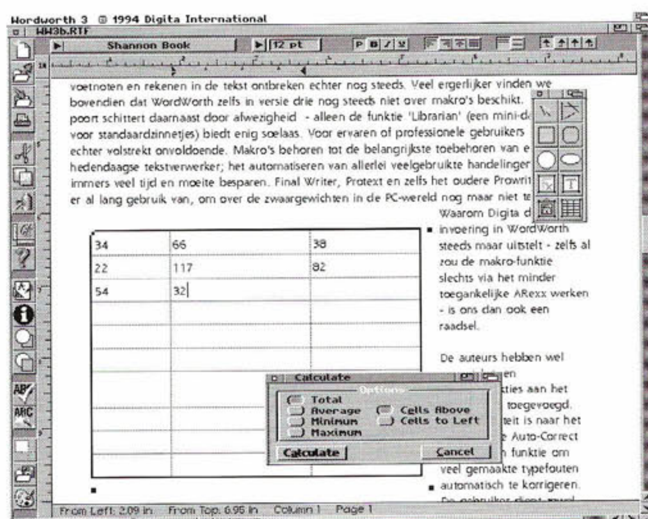




en het hoogste of laagste nummer eruit te lichten. Jammer genoeg blijft het daarbij: door het ontbreken van een echte (ARexx-) makrofunktie vallen andere berekeningen buiten de boot.
Ook andere onderdelen van het programma lieten een wat inkomplete indruk achter. Met name de in- en uitvoermogelijkheden stelden teleur. Ten opzichte van de vorige versie blijkt het aantal bestandsformaten waarmee WordWorth om kan gaan zelfs danig afgenomen. Naast WordWorth- en kale ASCII-tekstfiles kan het programma dokumenten alleen wegschrijven als RTF (Rich Text Format) en WordPerfect-bestanden. De formaten van ProWrite, IFFTXT, ProText, MS Write, WordPerfect Amiga en Microsoft Word ondersteunt versie 3.0B niet meer. Daar staat tegenover dat er weer import-filters voor MS Works en het aloude WordStar zijn bijgekomen, maar in vergelijking met V2.0 blijkt WordWorth III er op dit punt bepaald niet op vooruit gegaan. Het programma gaat bovendien consequent in de fout bij het invoeren van ASCII-teksten waarin harde returns alleen het einde van een paragraaf aangeven. Die komen steeds als één lange letterworst binnen, wat in de praktijk het uitwisselen van dokumenten behoorlijk belemmert.

VAN FABRIEKSWEGE

Printen is echter nog steeds een sterk punt van WordWorth. Naast de interne fonts van een printer kan het programma overweg met Amiga bitmap, Agfa Compugraphic, Adobe PostScript en TrueType letters. Met name de outline fonts dragen (net als in Final Writer) voor een belangrijk deel bij aan de mooie letters die Digita's tekstverwerker op papier tovert. (Uiteraard is één en ander sterk afhankelijk van de gebruikte printer.)
De PostScript-printoptie bleek echter tot onze teleurstelling in versie 3.0b nog steeds 'van fabriekswege' uitgeschakeld. Een update (alwéér een) zal hier uitkomst moeten brengen. En dat geldt jammer genoeg ook voor de stabiliteit van het hele pakket.
WordWorth III is zelfs na twee updaterondes nog lang niet bugvrij. Het programma loopt weliswaar bij normaal typewerk zelden meer vast, maar bij opmaak- en instel-operaties konden we het pakket vrij snel tot de Guru bekeren. Daarnaast verschenen er bij ons na een return soms dubbele regels in de tekst. En hoe allergisch het programma reageert op geheugenschaarste, bleek al uit het eerste deel van dit verhaal.

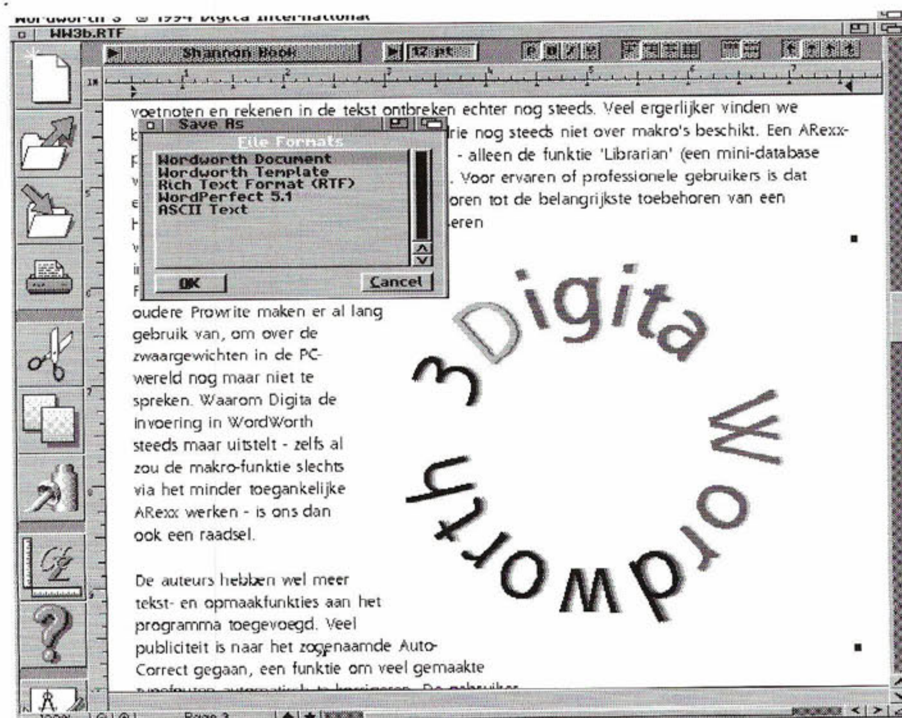


KONKLUSIE

Opmaakeffekten erbij, bediening verbeterd, bestandsformaten eraf en stabiliteit verminderd. Zo zouden we onze indrukken van WordWorth 3.0b kunnen samenvatten. Het programma is er uiterlijk heel wat op vooruit gegaan en met name de lay-out mogelijkheden liggen bijna op het niveau van Final Writer. Toch zouden we bij de huidige stand van zaken zonder aarzelen voor de konkurrent kiezen. Digita heeft naar onze smaak teveel aandacht besteed aan uiterlijkheden en de praktische toepasbaarheid van WordWorth schromelijk verwaarloosd. Met name het gebrek aan snelheid speelt de aktuele versie van het programma danig parten. Op een 'zware' Amiga, met bijvoorbeeld een 33 Mhz 68030 en 6 Mb RAM, is er weinig aan de hand en kan de gebruiker er gewoon mee werken. Wie echter niet beschikt over een A3000 of een opgevoerde machine stuit al gauw op de grenzen van het pakket. Zelfs de techniek van een doordeweekse A1200 blijkt al niet genoeg meer om WordWorth snel en Guru-vrij te houden. Aangezien het pakket in vergelijking met versie 2.0 zwaardere hardware-eisen stelt en er toch op diverse punten op achteruit is gegaan, lijkt Digita de aansluiting met haar doelgroepen te verliezen. Voor professionals voldoet de software door een optelsom van kleinere nadelen (nog steeds teveel bugs, nog steeds geen makro's en nog steeds geen ARexx) beslist niet. Hobbyisten met lichtere machines moeten echter te diep in de buidel tasten om WordWorth sneller te krijgen. De pluspunten van het pakket komen daardoor niet goed uit de verf. Die zijn er wel, en ze maken WordWorth 3.0b interessant genoeg om reikhalzend naar de eerstvolgende updates uit te kijken. Voor de aktuele versie lijkt het predikaat 'veelbelovend' ons echter niet de allerbeste reklame.

Ruud Dingemans

Produkt: WordWorth 3.0b
Producent: Digita International
Prijs: ƒ 495,-
Leverancier: Barlage Computer Hardware
Telefoon: 045-425881



KERKRADE Tel. 045-425881 / 045-425043 / 045-425044 Fax 045-424411
Kaalheidersteenweg 262 6467 AH Kerkrade

DEN HAAG Tel. 070-3684748 Fax 070-3688992
Rabarberstraat 142A 2563 RP Den Haag

DOKKUM Tel. 05190-20274 Fax 05190-95800
Boterstraat 6 9101KG Dokkum

G.V.P

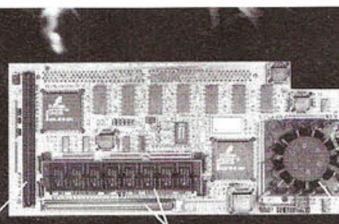
G-Force A2000 030 40/40/4	1495,-
G-Force A2000 040 33mhz,4MB	2495,-
G-Force 040 A3/4000 , 33mhz,0MB	2395,-
G-Force 040 A3/4000 , 33mhz,4MB	2795,-
G-Force 040 A3/4000 , 40mhz,0MB	2795,-
G-Force 040 A3/4000 , 40mhz,4MB	3195,-
G-Force A1230 S-II 40/0/0	595,-
G-Force A1230 S-II 40/0/1	679,-
G-Force A1230 S-II 40/0/4	995,-
G-Force A1230 S-II 50/0/0	895,-
G-Force A1230 S-II 50/0/1	995,-
G-Force A1230 S-II 50/0/4	1295,-
G-Force A1230 S-II 50/50/4	1595,-
SCSI kit A1291	229,-
Bij aanschaf van A1230 slechts	169,-
1 MB voor G-Force	99,-
4 MB voor G-Force	469,-
16 MB voor G-Force	2225,-
GVP IO extender	259,-
GVP G-Lock	669,-
GVP EGS28/24 spectrum 1MB	779,-
GVP EGS28/24 spectrum 2MB	949,-
GVP DSS 8+	189,-
GVP Phone pack	649,-
GVP Hardcard A4008	299,-
Cinemorph	149,-
Image FX	495,-
Image FX voor EGS	125,-
EGS-Graphic pack IV-24	129,-
EGS-Graphic pack Retina	199,-
EGS-Graphic pack Standard Amiga	79,-
EGS-Graphic pack Visiona	299,-
EGS-Graphic pack Domino	199,-
EGS-Graphic pack Picasso	199,-
EGS-Graphic pack Picollo	199,-
EGS-Graphic pack Merlin	199,-
EGS-Graphic pack Rainbow	249,-

Nieuw !!!! GG2 bus+
Hiermee kunt U PC harddisken,multi IO, ehternetkaarten etc. gewoon via Uw Amiga gebruiken.U dient wel minimaal 1 zorro slot en 1 ISA slot achter elkaar vrij te hebben.

Introduktieprijs .... Fl. 295,-

Blitzbasic 2 V1.9
Fl. 209,-

Stunt van de maand....
G-Force A1230,40mhz
al vanaf
FL. 549,-



Diversen

Harddisk Seagate 260 MB	595,-
Harddisk Seagate 425 MB	695,-
Harddisk SCSI-2 1 GB	1695,-
NEC CD-ROM dual speed	549,-
Modem 14.400	449,-
Modem 28.800	649,-

EMPLANT
MAC QUADRA EN 486 DX 50 PC
PC EMULATOR
FL. 1295,-

AMIGA CD 32 **FL. 395,-**

AMIGA CD 32 incl. SX-1 box **FL. 995,-**

Een artikel niet gevonden , schroom niet en bel ons .
Wij kunnen U beslist verder helpen.
Klanten opgelet ! ! ! Wilt U voor weinig geld een sounddigitizer ????
Dat kan....Deze maand de ***Digimaster mono, nu voor Fl. 49,-***

Bel voor onze aktuele CD32 en Mpeg CD lijst ....

Drukfouten / wijzigingen voorbehouden.

Indien er een artikel niet staat vermeld , bel ons dan even.Wij kunnen bijna elk produkt voor Commodore Amiga leveren en/of bezorgen

LOW-COST NETWERK GEEFT HIGH-END PRESTATIES

Me Tarzan, you Liana...

Daar sta je dan! Pas een nieuwe Amiga 1200 gekocht, maar toch niet hard genoeg om afstand te doen van die trouwe A500 of A2000. Na jaren digitaal lief en leed te hebben gedeeld, schuif je haar niet zo makkelijk aan de kant. Maar wie beide Amiga's wil gebruiken, staat steeds voor dezelfde keus: aan welke computer koppel ik het modem, de harde schijf, enzovoort. De oplossing is eigenlijk eenvoudig: aan allebei! Via het netwerk Liana van Village Tronic bijvoorbeeld. Met één simpel kabeltje en de juiste software maak je van twee Amiga's een echt netwerk. Bert Rozenberg koppelde zijn favoriete redaktiemachines.

Als we computergebruikers over netwerken horen spreken, verbinden we daar meestal direkt een stevig prijskaartje aan. In bedrijven waar pc's staan, maakt men bijvoorbeeld meestal gebruik van de Novell netwerk-software. Om vijf computers op die manier aan elkaar te knopen, is men al snel 3000 gulden aan extra hard- en software kwijt.
Op de Amiga waren op netwerkgebied tot dusver niet veel mogelijkheden: of men koos voor een Ethernet netwerk, waarvoor peperdure insteekkaarten nodig zijn, of men verbindt de Amiga's via de diskdrive-poort, waarbij met name de snelheid te wensen overlaat. Het Liana netwerk, dat we in dit artikel aan een test onderwerpen, verbindt twee (of meer) Amiga's via de printer-poort. De belangrijkste reden dat we de Duitse fabrikant om een testexemplaar vroegen, was de vriendelijke prijs: ongeveer honderd gulden. Onze eerdere ervaringen met low-cost netwerken waren echter van dien aard dat we de test eerlijk gezegd begonnen met de gedachte "eens kijken wat de hobbyist hieraan heeft". Al vrij snel kwamen we er echter achter dat Liana een veel grotere doelgroep bestrijkt.

DIE, DER, DAS

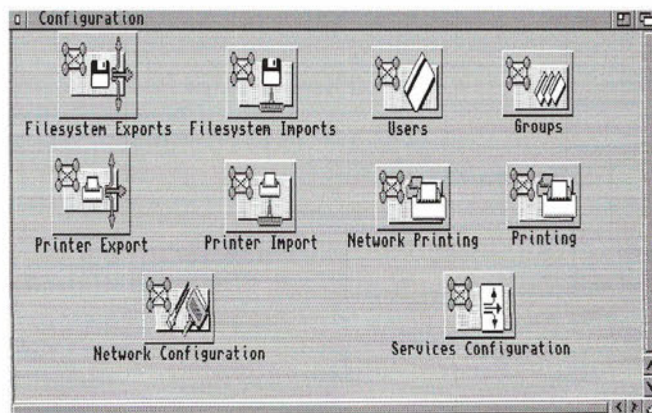
Het komplete Liana netwerk bestaat uit een twee meter lange kabel met twee parallelstekkers, twee handboekjes en één diskette. Beide boekjes zijn in het Duits geschreven; de software is echter Engelstalig. Das (of is het Der, Die?) Liana Handbuch beslaat 25 pagina's waarin men uiterst duidelijk en rijk geïllustreerd vertelt hoe we de kabel en de software moeten installeren. De enige eis die Village Tronic stelt is dat de computers minimaal zijn voorzien van Workbench 2.0. De schrijver van deze aanwijzingen verdient echt een pluim: de lezer kan absoluut geen fouten maken.
De eerste stap bestaat uit het aansluiten van de netwerkkabel. Hier komen we een klein probleem tegen. De stekkers aan de uiteinden van de kabel horen op de printerpoorten van de twee Amiga's die we willen verbinden. Een eventuele printer dienen we dus af te koppelen. Een doorlusstekker of een schakelmogelijkheid wordt niet geboden. Gelukkig geeft Village Tronic ook aan hoe we de printer in bedrijf kunnen houden. In dat geval dienen we bij het Duitse bedrijf HK Computer (in Keulen) een 'Vector Connection' aan te schaffen. Dit is een uitbreidingskaart waarmee we de Amiga vier seriële en twee parallelle poorten extra geven. Dat stelt ons tevens in staat om méér dan twee Amiga's in een Liana-netwerk op te nemen.
In ons geval besloten we tijdens de test maar even van printen af te zien. Vijf minuten later waren de printerpoorten van de A1200 en de A3000 met elkaar verbonden.

1 VOOR A3000

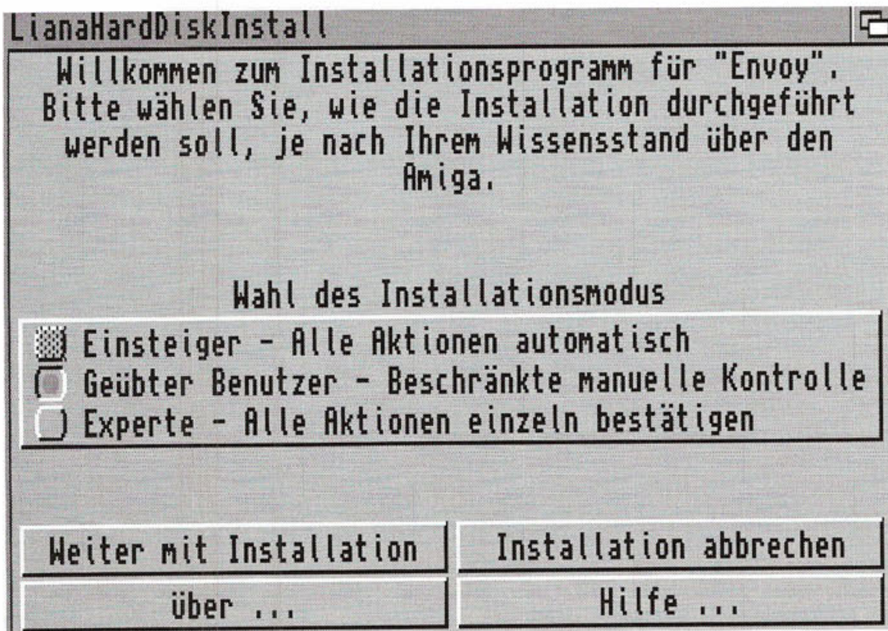
Het installeren van de software is bijna nog makkelijker dan het aansluiten van de kabel: twee muisklikjes op het installatie-ikoon is voldoende. Af en toe stelt de 'installer' een vraag. In het handboekje is dan precies te lezen welk antwoord we horen te geven. Zo moeten we op elke computer een 'gebruikersnaam' kiezen en de machine ook zèlf een naam geven.
Daarnaast vraagt de software om een netwerkadres. We hielden het eenvoudig: 1 voor de A3000 en 2 voor de A1200. Het resetten van beide computer is vervolgens voldoende om het netwerk te aktiveren. De komplete installatie kostte ons nog geen half uur.

DIGITALE FRUITMAND

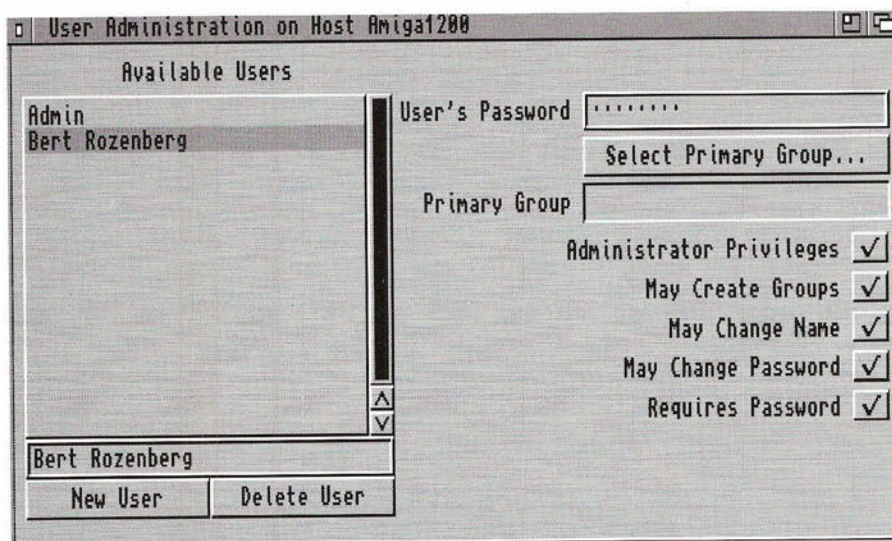
Een netwerk bestaat uit diverse onderdelen. In de eerste plaats de fysieke verbinding tussen de computers, in ons geval de 'printerkabel'. De kommunikatie via deze kabel wordt verzorgd door een device-driver. Daar bovenop komt de eigenlijke netwerksoftware. De eerste twee onderdelen heeft Village Tronic ontworpen. Voor het laatste vertrouwt men op Envoy,



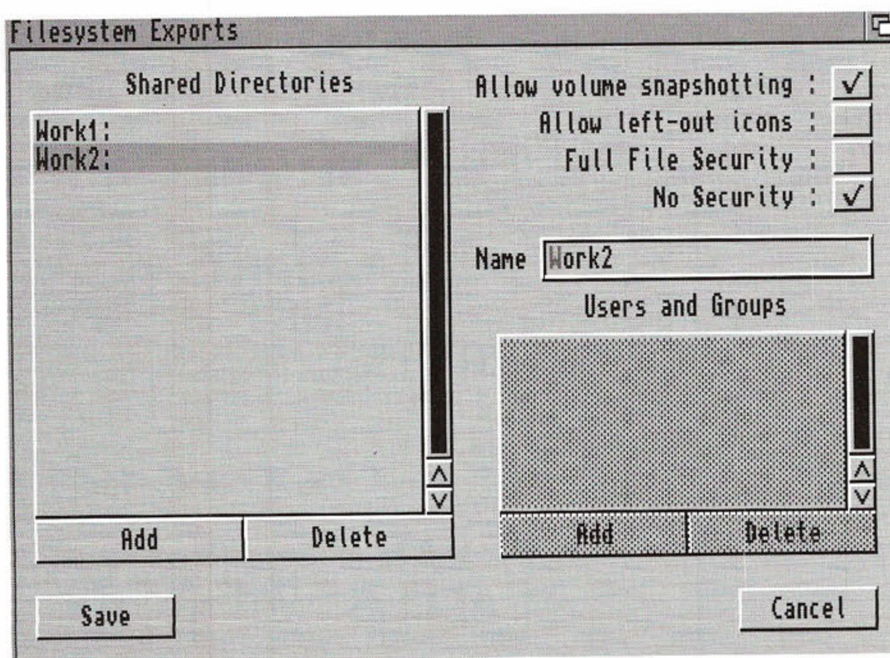
De inhoud van de Liana-programmadiskette.



Het installeerprogramma zet alle bestanden op hun juiste plaats. De paar vragen die het stelt, worden in het handboek beantwoord.



Elke gebruiker heeft een geheim wachtwoord en kan bepaalde privileges toegewezen krijgen.



Via het programma 'Filesystem Exports' bepalen we welke partities of lades we voor andere gebruikers beschikbaar stellen.

de netwerk-software van Commodore. Envoy is een uitbreiding op het besturingssysteem van de Amiga waardoor het mogelijk is om devices (harde schijven, CD-ROM's, printers, enz.) van andere Amiga's te benutten. Het geheel is ontworpen volgens het 'peer-to-peer' principe. Dit betekent dat elke computer zowel 'client' als 'server' kan zijn. In eenvoudig Nederlands: elke computer kan zijn harde schijf aan het netwerk koppelen en tegelijk gebruik maken van andere aangekoppelde harde schijven.

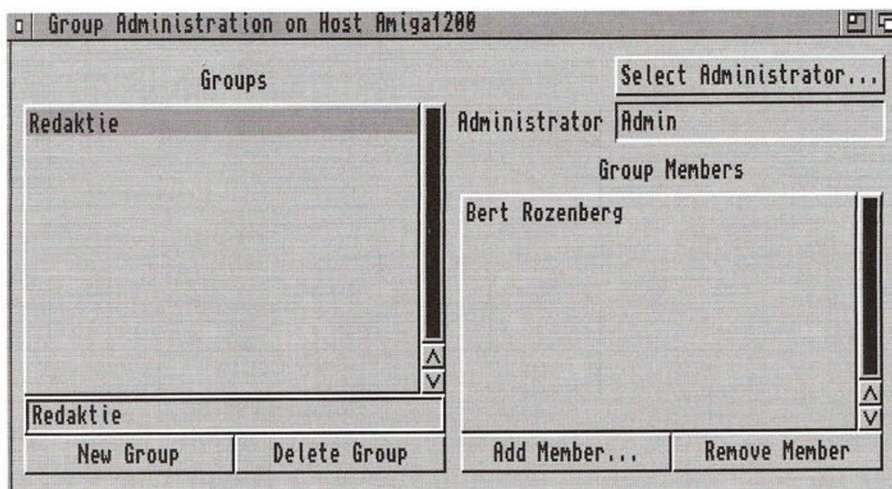
IM- EN EXPORT

Envoy biedt ons voor het im- en exporteren van bestanden twee verschillende programma's: 'Filesystem Exports' en 'Filesystem Imports'. Met het eerste geven we andere(n) toestemming om van onze harde schijf gebruik te maken. Daarbij kunnen we precies aangeven welke lades we beschikbaar willen stellen en aan wie. Als we een gebruiker toegang hebben gegeven, kan hij elke handeling op de harde schijf (of in de lade) uitvoeren. Dit is eigenlijk een beetje een zwak punt van Envoy. Bij de meer professionele netwerk-software zijn we namelijk in staat om apart aan te geven of een gebruiker mag lezen, schrijven of wissen. Een ander veiligheidslek in Envoy is dat een gebruiker die toegang heeft tot een lade, automatisch ook toegang krijgt tot alle onderliggende lades. Overigens zijn dit uitsluitend zaken waar grote bedrijven zich zorgen over maken. Bij het netwerk thuis of op een klein bedrijf heeft in de regel gewoon iedereen toegang tot elk willekeurig plaatsje op de harde schijf. In dat geval funktioneert Envoy meer dan uitstekend. Daarnaast is het goed te weten dat de Envoy-software vergezeld gaat van voldoende informatie om zelf aan het programmeren te slaan. Hierdoor ontstonden al verschillende public domain programma's die zich 'Envoy compatible' noemen.
Het tegenovergestelde van 'Filesystem Exports' heet 'Filesystem Imports'. Daarmee kunnen we ons toegang verschaffen tot (onderdelen van) de harde schijf van 'die andere Amiga'.

ALLEN VOOR ÉÉN

Bij het toekennen van de eerder genoemde privileges beperkt Envoy zich niet tot de twee aangesloten computers. De software ondersteunt namelijk gebruikers en groepen. Op het moment dat we verbinding met de andere computer zoeken, vraagt de netwerk-software om een gebruikersnaam en een toegangskode. Hierdoor kan zelfs een netwerk van twee computers tientallen gebruikers gastvrijheid verlenen. Van elke gebruiker is nauwkeurig vast te leggen welke

onderdelen van de harde schijf hij mag gebruiken. Bij de aanschaf van een nieuwe harde schijf is het lastig om van elke gebruiker afzonderlijk in te stellen of hij wel of geen toegang tot bepaalde delen heeft. De makers van Envoy hebben dit probleem gelukkig eenvoudig opgelost. De netwerk-software kent namelijk ook zogenaamde gebruikersgroepen. Elke gebruiker kan lid zijn van één of meer van deze groepen. Bij het uitdelen van de privileges kunnen we vervolgens een komplete groep toegang geven (of weigeren). Simpel toch?



Via gebruikersgroepen kan een hele serie gebruikers in één handeling de toegang tot een bepaald gedeelte van een harde schijf krijgen of ontzegd worden, al doet Bert het hier een beetje voorkomen of hij in zijn eentje de redaktie vormt...

SNELLE CIJFERS

Over de installatie en de mogelijkheden van het netwerk zijn we uiterst tevreden. Dit maakt Liana echter nog niet volledig bruikbaar. Als we twintig minuten moeten wachten voordat we een DPaint-plaatje van een andere harde schijf geladen hebben, wandelen we liever met een diskette heen en weer. Op dit punt overtrof Liana echter onze verwachtingen. Vanaf het moment dat we het in gebruik namen, viel de soepelheid van het systeem op. Het opstarten van ADPro ging over het netwerk nauwelijks trager dan vanaf de eigen harde schijf. Tenminste, zo 'voelde' het aan. Maar ook het cijfermateriaal geeft Liana een dikke voldoende. Voor het kopiëren van zes bestanden met een totale grootte van 2.158.592 bytes heeft het netwerk slechts 59 seconden nodig. Eén bestand van 1.761.583 bytes wisten we binnen 46 seconden van 'die andere' harde schijf te halen. Dat is dus ruimschoots twee megabyte per minuut.

KONKLUSIE

Het Liana netwerk is eenvoudig van opzet, maar prima verzorgd. Voor het installeren van het netwerk hoeft men absoluut geen snipperdag te nemen: dat kan makkelijk in de lunchpauze. Na installatie blijkt het netwerk enorm soepel te werken. De snelheid is van dien aard dat we gedurende de test nimmer met de vingers op het buro getrommeld hebben. Wie ook een printer in het netwerk wil gebruiken, is echter verplicht om deze op de seriële poort aan te sluiten, of één van de Amiga's uit te breiden met een speciale kaart, wat extra kosten met zich meebrengt.
Echt vervelende dingen hebben we tijdens de test niet gevonden. Zeker gezien de zeer lage prijs van Liana (rond de ƒ 100,-), kunnen we het pakket van harte aanbevelen.

Produkt: Liana
Prijs: ± ƒ 100,-
Informatie: Village Tronic
Telefoon: 00-49-506670130

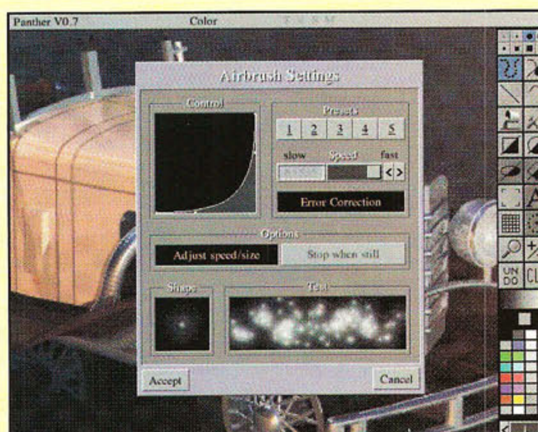
1e Benelux Spelmakersdag

In Amiga Magazine 27 nodigde Johan François (bekend van de OZ-computerbeurzen) iedereen uit die zich op de een of andere manier met 'games maken' bezighoudt om hem een briefje te schrijven. Het was zijn bedoeling om programmeurs, grafici en musici met elkaar in kontakt te brengen en zo de produktie van vaderlandse Amiga-kreaties te stimuleren. Hij kreeg een veertigtal brieven: 70 % uit Nederland en 30 % uit Vlaanderen. Zelf nam hij kontakt op met oude bekenden zoals 'Team Hoi' en 'Euphoria' (bekende Ozzisten). Daarnaast nodigde hij enkele nieuwelingen uit die hij zelf via tijdschriften òf via software leerde kennen (Obbe Vermeij en Reko Productions, om er maar een paar te noemen).
Op zondag 25 september was het dan zover: de allereerste 'Gamemakers-day' der lage landen. Johan koppelde de manifestatie aan een bijeenkomst van de regionale Amiga Club Eeklo (ACE) waar in kompetitieverband op Amiga en CD32 gespeeld werd met een laatstgenoemde als hoofdprijs.



Langzaam druppelen de gasten binnen. Héél wat minder dan verwacht, maar kom: het gaat om de kwaliteit. Rond de middag maken we met de eerste programmeurs kennis. Remy en Koos van Reko Productions hebben net de laatste versie van hun 'wereldverspreide' Klondike AGA af. Velen zijn nieuwsgierig naar de nieuwste kaartsets. Remy en Koos blijken twee toffe gasten. Ze hebben zelf alle nodige hardware meegebracht en geven met plezier uitleg over het zelf in elkaar flansen van een kaartset.
We praten wat over de respons van de gebruikers en al vlug blijkt dat slechts een te verwaarlozen aantal 'Klondikers' zich geregistreerd heeft, ondanks de belachelijk lage prijs die de jongens ervoor vragen. Datzelfde geldt voor de prijs van een kaartset (twee gulden inklusief disk, met een minimum afname van vijf disks). Gelukkig komt er een handjevol fans uit Eeklo bij.

Naast hen plaatst Peter Verswijvelen zijn computertje en even later gaan de kijkcijfers en de verbazing de hoogte in als hij de mogelijkheden van zijn eigen 24-bit tekenprogramma 'Panther' demonstreert. Wat een geluk dat hij de invitatie aanvaardde en wat jammer dat (na maanden lang toegezegd te hebben) de lui van 'Team Hoi' en 'Euphoria' hun kat stuurden. En dat terwijl we hen van tevoren op de hoogte van de première van Peters fantastische teken- en airbrush-pakket hadden gebracht.
Zonder uitzondering wil iedereen een exemplaar van het pakket kopen, maar...het is nog niet in de handel.
Peter heeft helaas al heel wat onplezierige ervaringen met het uitgeverswereldje, óók wat games betreft (hij maakte onder andere Ziriax, Zarathrusta en Deliverance). Hij heeft z'n buik vol van softwarepublishers en ziet het niet meer zitten om 'Panther' als volwaardig pakket op de markt te laten brengen. Gelukkig hebben we hem ervan kunnen overtuigen dat dit pakket een weldaad voor de AGA-gebruikers zou zijn. En dus mag iedereen die bereid is wat 'power' in zijn machientje te stoppen (lees: een 30 of 40 Mhz kaartje en wat ge-ram-mel erbij) in '95 een 'Panther-pakket' verwachten.

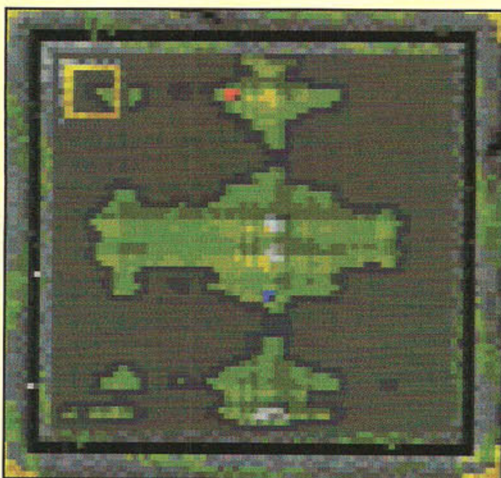


Aan de tafel recht tegenover Peter nemen Martijn Stam en zijn vrienden Dennis van Koningsbruggen en Edwin Bakker uit Zandvoort plaats. Ze hebben al een paar games achter hun naam, waaronder de platformer 'Furball' (samen met de Engelse programmeur Darren Ithell; bekend van Dithell in Space) en een cartooneske 'Operation Wolf'-kloon, 'Suicide Mission' (geprogrammeerd in Amos).
Op dit moment is het team op zoek naar een Nederlandse of Vlaamse programmeur om mee samen te werken, zodat heel wat tijdverlies en wachttijden voorkomen kan worden.
Even later schoof Maurice Hoffman uit Schoonhoven aan tafel. Er ontstond een geanimeerd gesprek over programmeren in Amos en Blitzbasic. Maurice zit te wachten op een Amiga-Wolfenstein of Doom (is er nog niemand met dat projekt bezig?) en houdt ontzettend veel van magazines lezen, ideeën uitwisselen en ervaring en nieuwe kennissen opdoen.

Wat Amos betreft hadden we op enkele regionale Amosieten gehoopt (we weten ze verdomd goed te wonen). Maar nee: nog meer katten in de zaal.



Gelukkig was Manuel André er wel, die vooral bekend is van zijn uitbreidingspakket 'Amos-Turbo' dat het mogelijk maakt om een hele hoop kommando's aan het Amos programmeerpakket toe te voegen.
Twee beginners, Schmiedbauer en vriend Tony Daens, die onder andere in Amos aan een damspel bezig zijn, zakten vanuit het Brugse Assebroek af naar de bijeenkomst en dat beviel hen opperbest.
Sander Hahn uit Hoofddorp zat de hele dag met ongelooflijk enthousiasme zijn 'probeerseltjes' te tonen. Naast heel wat mooi demo-werk en een tof pipeline-spel, trok vooral een aantrekkelijk vlieg-en-ontwijk-spel in een eindeloze tunnel onze aandacht. Sander maakt deel uit van de groep Zzyfe. Kijk uit naar de release van hun eerste demo!
Gert de Roost, een 19-jarige student uit Boom, begon in Amiga Basic, vervolgde met Amos en werkt nu in assembler. Het enige programma dat hij tot nu toe naar buiten bracht is zijn character-editor voor het bekende 'Eye of the Beholder II', verschenen op de cover van Amiga Format 38. Gert was vooral druk in gesprek met 'Peter Panther'.
Na vijf uur treinen vanuit Delft kwam ook Obbe Vermeij binnen. Obbe is bekend van het spel 'The Shepherd' dat op de coverdisk van Amiga User International (oct' 94) verscheen. We vonden die Populous-kloon zo origineel (raar hè, een originele kloon?), dat hij niet op deze bijeenkomst mocht ontbreken. Obbe heeft alles zelf gedaan bij 'The Shepherd' en het duurde drie jaar voor hij het spel af had. Diverse softwarehuizen vonden het best leuk, maar...je kent de verhalen! Vandaar dat hij besloot het als shareware op markt en cover te laten verschijnen.
Hier en daar zwierf nog een anonieme sfeersnuiver rond en wellicht ontbreken er nog wel een paar namen (waarvoor onze excuses), maar het belangrijkste is dat de aanwezigen het roerend eens waren: ondanks de minimale opkomst was de bijeenkomst de verplaatsing waard, alleen al voor alle kontakten!
Daarom is besloten om de geplande OZ-happening 'om te morfen' in een Game-makers-weekend in '95, waarvoor programmeurs, grafici en musici zich kunnen inschrijven om twee dagen lang ervaringen uit te wisselen, produkten te tonen, kontakten te leggen en wie weet een eigen softwarelabel uit de grond te stampen dat de games der lage landen de kans geeft als volwaardig produkt de weg naar de spellenliefhebber te vinden.

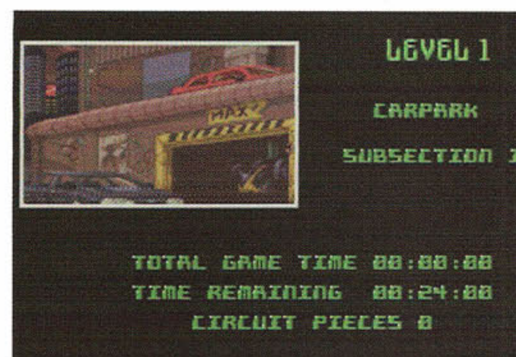


Als je op die bijeenkomst niet wilt ontbreken, neem dan de balpen ter hand en schrijf als de bliksem naar: Johan François, Wilgenpark 7, 9900 Eeklo in België. Vermeld zoveel mogelijk gegevens over jezelf (vergeet je telefoon/fax-nummer niet), schrijf waar je mee bezig bent en wat je eventueel zoekt. We maken er werk van. Beloofd!

Johan François

IMPOSSIBLE MISSION 2025
THE SPECIAL EDITION

AGA-Erlebnis





Toegegeven, het was met een nostalgische krop in de keel (typische uitdrukking voor mensen die af en toe eens terugzweven naar de sixties en de seventies) dat we de nieuwe doos van Microprose openden en er de 'special edition' van 'Impossible Mission 2025' uithaalden. Het 'speciale' aan deze editie zit 'm er in dat men zo vriendelijk is om aan alle AGA-machine-bezitters te tonen wat er op de 'good old 64' reeds mogelijk was door het oorspronkelijke spel (bedankt Epyx!) bij te voegen. Zo blijkt dat een tof spel met goeie animatie en uitstekende speelbaarheid (zonder oogverblindende grafiek) reeds jaren terug op de beste achtbitter aller tijden mogelijk was.

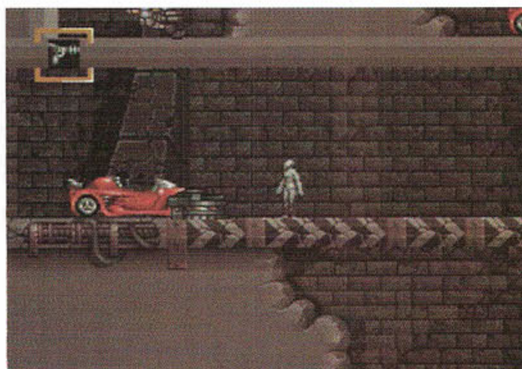
Het heden. Elvin Atombender is er opnieuw, ontevreden zoals we hem kennen (anders was de wereld al lang om zeep) met een kersvers legertje robots (waar blijft hij het geld vandaan halen?). In zijn hersenpan het ingebakken plan om de wereld te veroveren. Je kunt als speler kiezen uit één van de drie beschikbare agenten om dit duivelse plan te verijdelen: Tasha, bekend als hyper gymnast; Felix Fly, ook wel de 'riot ranger' genoemd of RAM 2 de 'renegade robot'. Aanvaard je de missie, dan zit je goed voor een vijftien levels tellend loop-, duikel-, spring- en puzzelspel door Atombenders hoogbeveiligde toren.

Je moet ervoor zorgen dat je alle puzzels oplost, de met het level naarder wordende robots verslaat en de sleutel van het elektrisch circuit vindt die toegang geeft tot het volgende toren-level.

Vliegensvlug (want het is een race tegen de tijd) ga je op zoek naar de diverse 'power-ups' en de geschikte en ontbrekende stukken van het elektrisch circuit. Je kunt drie power-ups tegelijk meenemen. Zo vind je onder andere en hopelijk de 'stun grenades', de 'needle guns', de 'power magnets' (om liften die vastzitten op een ander level naar je toe te halen), de 'cloaking device' (robots kunnen je dan een tijdje niet zien), de 'holo device' (laat je op een robot lijken om ze te kunnen passeren), de 'jet-pacs' (met beperkte brandstof), enz, enz... Een hele resem niet te versmaden gadgets dus.

Het handig kunnen omspringen met de joystick (links en rechts voor het lopen; op en neer voor het zoeken en de vuurknop voor een salto over de robots of naar een ander platform) is een must en zelfs een beginnend platformer kan er binnen de kortste keren mee uit de voeten.





Wat anderen er ook over mogen denken: wij vinden het een pareltje van een spel met een heel verzorgde en sfeervolle background waartegen je subliem geanimeerde agent loopt en springt naar hartelust, godsvrucht en vermogen.

Impossible Mission is een goede mix van platformspel en puzzelaar, gekruid met leuke sub-spellen en helemáál niet eenvoudig. In het begin is het bedrieglijk leuk en makkelijk, maar even verder wordt het aardig lastig. Toch zul je terug blijven keren en telkens weer proberen verder te komen. Je raakt in de ban van het koncept en verandert in Tasha, Felix Fly of RAM 2. Slechts één zaak telt: Elvin Atombender en zijn kompagnie moeten eraan! Oh! Wat zijn we toch helden! Oh! Wat hebben we het toch goed voor met moedertje aarde! Of is 't alleen maar voor het spel?

De 'AGA-erlebnis' heeft ons 64er-hartje in ieder geval deugd gedaan. Stiekem ook eens de archiefversie gespeeld? Leuk hè?! Leuk hè?!

Waar ze de Commodore 64 verkopen? Eeuh...

Johan François

8

Produkt: Impossible Mission 2025
Producent: Microprose
Konfiguratie: A1200 of A4000 (binnenkort ook voor A500, A600 en cd32)
Je kunt IM2025 installeren op de harde schijf of van de twee floppy's spelen.
Prijs: ca. 35 pond, 1700 bfr of 90 gulden
Waardering: 8

LIBERATION CD32

Veiligheidsrobot maakt amok

Het is al weer enige jaren geleden dat Mindscape een nieuw soort Dungeon-spel uitbracht. De titel was Captive en het vormde de voorganger van het spel Liberation dat nu voor de CD32 te krijgen is. In Captive was je een gevangene die een bedieningspaneel voor vier robots weet te aktiveren en met behulp van deze robots uit de gevangenis probeert te komen. Liberation gaat verder waar Captive ophoudt.

Dit spel staat centraal rond de verdwijning van een aantal mensen die het bewijs kunnen leveren dat er iets mis is met een bepaalde veiligheidsrobot. Op onvoorspelbare momenten maakt die machine amok en schiet zonder pardon mensen af. Om de regering de mogelijkheid te bieden de problemen rond deze defekte veiligheidsrobot op te lossen, heeft men besloten de misdaden in de schoenen van een aantal onschuldige mensen te schuiven. Het is je taak om, wederom met hulp van de vier trouwe robots, de onschuld van deze mensen aan te tonen.

DIEPGANG

Als je Liberation met zijn voorganger Captive probeert te vergelijken kom je bedrogen uit. Dit is geen aanval op de kwaliteit van het spel, maar een kompliment voor de komplexiteit en de uitwerking. De twee titels staan namelijk mijlenver uit elkaar. Captive is eigenlijk niet zo komplex, maar telt vele labyrinthen. Liberation is in sommige opzichten aanzienlijk zwaarder en bevat veel meer elementen dan je voor mogelijk houdt. Dit heeft alles te maken met het beeldscherm. Niet alleen staat dit in dezelfde hoge resolutie als bij Captive, maar het kent nu veel meer diepgang. Het beeld komt bijna driedimensionaal over, wat extra kracht aan het spel verleent.

STADSGEVOEL

Zoals gezegd moet je de onschuld bewijzen van de mensen die nu in de gevangenis zitten. Om dit voor elkaar te krijgen is het noodzakelijk om informatie te verzamelen.





Waar is iedereen te vinden? Wat hebben ze te zeggen?
Je bereikt mensen door naar het betreffende huis te lopen of een taxi te nemen. Op de plaats van bestemming doorzoek je het huis en spreek je de persoon aan.
Lopen is vrij makkelijk. Gewoon het bedieningspaneel van de CD32 op de juiste manier gebruiken. Op dezelfde manier is het mogelijk om een huis te betreden en door de gangen te lopen. Zo'n huis zal over een aantal deuren beschikken en daarmee beginnen de problemen. Er zijn drie opties voor een deur: hij kan open, hij heeft kode nul of een echte kode. De eerste deur is geen probleem en de tweede zal na een flinke klap ook wel openvliegen. Het is de laatste deur die problemen geeft. Om erachter te komen wat die deur te verbergen heeft, zul je het huis moeten doorzoeken tot je een keycard vindt waarop hetzelfde getal staat. Daarmee kun je de deur openen.
De straten en huizen die je bezoekt zijn rijk gedetailleerd. Elk huis kan uit meerdere verdiepingen bestaan en de straten kennen vaak diverse niveaus. Verder maakt het spel een duidelijk verschil tussen steegjes en grotere straten zodat je daadwerkelijk het gevoel hebt door een stad te lopen.

ENGELS ACCENT

Gedurende het spel kom je diverse mensen tegen. Sommige kunnen je verder helpen bij je speurtocht naar de gevangenen. De informatie is meestal niet gratis, maar veiliger te verkrijgen dan door erop los te meppen. Deze personen spreken je

in diverse Engelse accenten aan, wat het spel extra sfeer geeft. Je kunt het gesprek een wending geven door via je controller langs de diverse antwoorden te wandelen en het gewenste antwoord te selekteren. Dit kan positieve of negatieve gevolgen hebben. Het is aan de speler om te leren wat wel en wat niet werkt. Daarmee houden de mogelijkheden van Liberation nog niet op. Ook de groep van vier robots kan op diverse manieren bewerkt worden. Je kunt de groep in vier afzonderlijke spelers splitsen. Dit geeft je de mogelijkheid om een kruisvuur positie op te bouwen. Wisselen tussen de groepen is niet echt makkelijk, maar er zullen momenten komen dat je blij bent dat je deze optie hebt.



ATMOSFEER

Grafisch oogt Liberation goed, maar bereikt niet het hoogstandje waar Commodore met haar CD32 op mikt. Het beeld is hoekig en korrelig, maar naar onze smaak draagt dat alleen maar bij aan de atmosfeer van het spel. Het geluid doet de CD32 wèl eer aan. Tijdens het spelen klinkt je een fraai trompetspel tegemoet en de teksten die in de diverse Engelse accenten uitgesproken worden zijn fantastisch. Het spelelement is goed, maar zoals gezegd: aan de slag komen is zeker niet makkelijk. Gelukkig is er een goede handleiding die af en toe helaas iets te beknopt is. Men heeft in 60 pagina's alles proberen te proppen wat je moet weten. Als je lang wilt blijven leven, zul je je aandacht bij het verhaal moeten houden.

Een laatste waarschuwing: een 'save game' vergt VEEL ruimte van de CD32.

KONKLUSIE

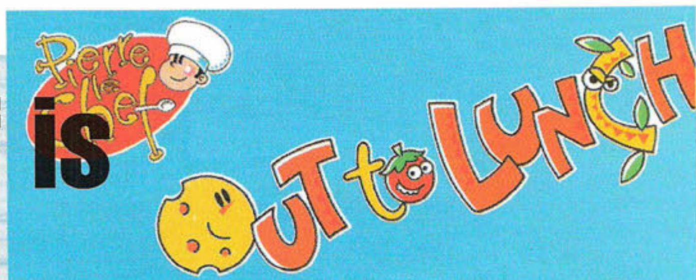
Liberation slaat een totaal nieuwe richting in op het gebied van de role playing games. De komplexiteit en uitgebreidheid van het spel kent vele zonnige kanten, maar heeft ook een schaduwzijde. Het duurt enige tijd voor het spel je echt in zijn ban krijgt. Je kunt zonder problemen alles bekijken en doorzoeken, maar om er echt in te komen waren we toch zeker een week bezig. Is dat goed of slecht? We durven het niet te zeggen. Dat het programma zijn geld waard is, staat echter als een paal boven water. Deze puzzel los je niet in een paar weken op.

Lawrence van Rijn

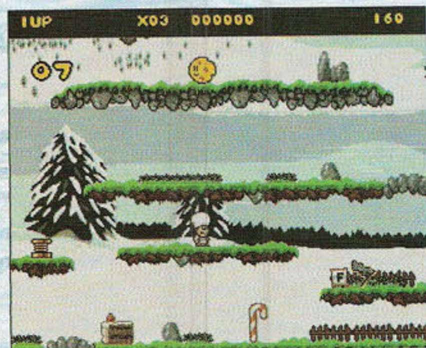
Produkt: Liberation
Softwarehuis: Mindscape
Konfiguratie: CD32
Waardering: 8



Pierre Le Chef is



U krijgt op grond van bovenstaande titel waarschijnlijk het idee dat ene Pierre onder het genot van zijn eigen culinaire kreaties genoegzaam in een van de betere Franse restaurants zit te tafelen. U verwacht dat u als computerspelenthousiast daar eens even heerlijk vanachter uw Amiga van mag meegenieten. Wellicht denkt u een blik te werpen op de geheimen van de vooraanstaande Franse keuken alsof het een opleving van Little Computer People betreft. Jammer genoeg voor notre Pierre en u als liefhebber van een stevige maaltijd is dit echter geheel niet het geval. Zowel u als Pierre komen voorlopig niet aan de zo broodnodige rust en eetgenot toe.



Pierre is volgens de handleiding een wel zeer bekende kookkunstenaar die tijdens de lunchperiode in de moderne keuken aan vele smakelijke internationale gerechten werkt. Plotseling wordt hij getroffen door een zeer groot probleem. De ingrediënten voor zijn fantastische schotels krijgen als door een wonder een eigen leven en slaan, met hun lugubere lot in het vooruitzicht, spontaan op de vlucht. Pierre verkeert natuurlijk in grote paniek, want hij heeft deze voedzame stoffen nodig voor het reeds volgereserveerde avondeten. Pierre kent vanaf dat moment dan ook maar één doel in zijn leven: Pierre le chef is OUT TO LYNCH!

FROMAGE

Pierre heeft tot het diner de tijd en hij dient in deze beperkte periode maar liefst achtenveertig verschillende gebieden verspreid over zes verschillende landen te doorzoeken. Daar moet hij de zo belangrijke ingrediënten vangen voordat hij met het voorgerecht kan beginnen.

Elk land dat Pierre bezoekt heeft natuurlijk haar nationale schotelkenmerken: zo zien we in Zwitserland

vooral een veelheid aan kazen voorbijvluchten en zijn de tomaten duidelijk in de meerderheid in China. Daarnaast heeft ieder land ook haar landschapskenmerken: in het al eerder genoemde Zwitserland treffen we veel gras en zeer gladde sneeuw aan terwijl het in West-Indië vooral de bananen zijn die het de vangende Pierre moeilijk maken.

ATTENTION PIERRE!

Naast het vangen van de opstandige weglopers moet Pierre er ook voor zorgen dat verschillende loslopende bacteriën en insekten het voedsel niet aantasten. Daardoor zouden de gourmets van die avond misselijk naar huis gaan, wat de reputatie van Pierre natuurlijk niet ten goede zou komen. Bovendien zorgt le Chef Noir, de konkurrent van Pierre, voor gevaar. Getooid met een kwaadaardig masker en gedreven door jaloezie doet hij er alles aan om roet in het eten te gooien. Noir is een irritante spelbreker die het voedsel dat Pierre gevangen heeft op de meest ongelegen momenten weer loslaat.

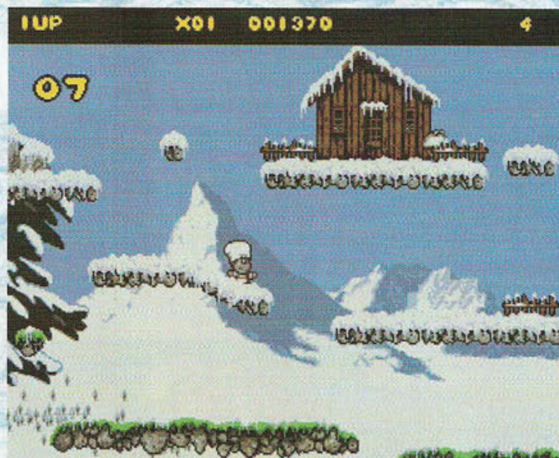
RACE TEGEN DE TIJD

Bij deze platformer kunt u aan het begin van het spel selekteren of u samen met een andere spelliefhebber om beurten Pierre wilt helpen of dat u uzelf kapabel genoeg acht om Pierre in uw eentje te assisteren. Het is ook mogelijk om bij aanvang een wachtwoord in te vullen dat u na het voltooien van alle gebieden in een bepaald land bemachtigd heeft.
Na een presentatie van de vlag van het komende land en Pierre die zich alvast warm loopt, kunt u aan de slag. Op het scherm ziet u de hoeveelheid resterende levens en uw score. Deze score kunt u verhogen door voedsel te vangen, de diverse lastpakken te vernietigen door erop te springen en door het huidige level te voltooien. Het is tevens mogelijk om diverse bonussen bij elkaar te sprokkelen, maar het is een hele klus om erachter te komen wat daarvoor de juiste manier is.





Pierre wordt in zijn niet aflatende zucht naar voedsel beperkt door de hoeveelheid tijd die hij in een bepaald gedeelte van het land kan doorbrengen. Gelukkig krijgt hij een welverdiende tijdbonus wanneer hij het voedsel bijtijds vangt. Deze tijdbonussen worden bij elkaar opgeteld en zorgen ervoor dat Pierre aan het einde van het laatste onderdeel van een land in een speciaal 'fruitbonus-level' zijn geluk mag beproeven.



We hoeven gelukkig niet al het loslopende voedsel te vangen: een cijfer op het scherm geeft aan hoeveel we nog moeten bemachtigen om het level te kompleteren. Wanneer we al het voedsel in het hok deponeren voordat onze tijd om is, verschijnt er een deur waardoor we ons geluk op het volgende niveau kunnen beproeven.

BLOEM

Pierre verplaatst zich met Franse gratie eenvoudig naar links, rechts en omhoog. Hij kan ook van zich afslaan met een bonte verscheidenheid aan wapens. De vuurknop bedient het wapen waar Pierre op dat moment over beschikt. Wanneer we deze knop echter ingedrukt houden, zwaait Pierre met zijn net. De wapens, zoals zakjes bloem die het voedsel tijdelijk verdoven en een vlammende vuurdrank die het voedsel verschroeit, zijn verspreid over het gehele level te vinden. Een net is een van de eerste attributen die u moet zien te vinden om snel vooruit te komen.

ALLONS PIERRE!

Wanneer Pierre van zijn eerste overlevingsbehoeften is voorzien, begint de daadwerkelijke jacht op het voortvluchtige voedsel. Al springend en verend vangt hij de eerste kazen en champignons in zijn genadeloos grote net. Wanneer Pierre echter met het voedsel in kontakt komt, wordt hij tijdelijk verdoofd. Gezien de grootte van met name de aardappels is dat niet verbazingwekkend. Pierre kan ook één van zijn spaarzame levens verliezen wanneer hij met een ingrediënt in aanraking komt. Voedsel dat door bacteriën aangetast is, wordt zeer snel genetisch gemanipuleerd en daardoor duidelijk gemotiveerd om de rollen om te draaien en Pierre l'Innoncente een kopje kleiner te maken. Het is dus van belang om het voedsel tijdelijk te verdoven voordat u het gevangen neemt. Wanneer Pierre echter degene is die aan een tijdelijke verdoving lijdt, ziet het reeds bemachtigde voedsel kans om snel uit zijn net te ontsnappen. Zorg er dus voor dat u het gevangen voedsel tijdig in de opslagkooi stopt.



Pierre le chef is een uitdagend platformspel zoals we dat min of meer op de Amiga gewend zijn: mooi vormgegeven, gedetailleerde graphics en begeleid door vrolijke muzak. De bewegende karaktertjes zien er goed verzorgd uit en het geheel speelt redelijk soepel en eenvoudig. Het idee achter het spel is aardig en origineel, maar heeft zoals bij vele platformers niet veel diepgang.
Pierre is als platformer aangenaam om te spelen, vooral vanwege het feit dat het geheel een zeer 'cute' karakter heeft en niet agressief overkomt. Vooral kinderen en volwassen die niet van geweld houden en een tijdje aangenaam bezig willen zijn raden we het van harte aan.

Stefan Siemen

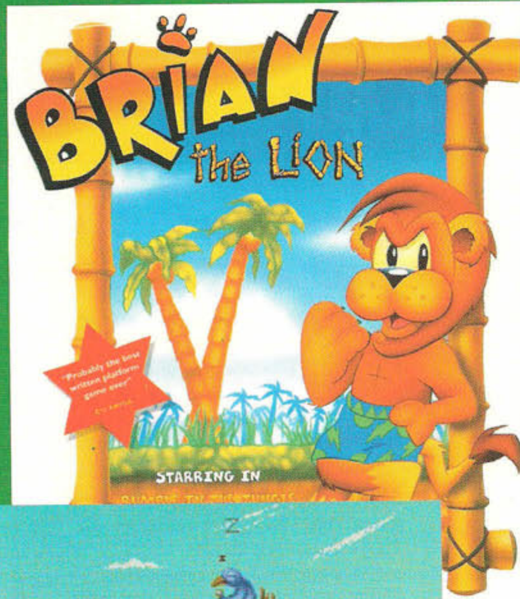
8

Produkt: Pierrele chef is out to lunch
Konfiguratie: Amiga 1200
Softwarehuis: Mindscape
Waardering: 8

Spellen die de naam van softwarehuis Psygnosis dragen lijken verzekerd van succes. In Amiga Magazine 28 gaven we Microcosm onze lof. Dit keer

Brain the platform-lion

gaat het om Brian the Lion, een eersteklas platformspel dat zich zonder meer kan meten met de meesters op dit gebied zoals Mario, Sonic en New Zealand Story.
Zoals gebruikelijk is het de bedoeling dat je het einde van een route haalt met zoveel mogelijk rijkdom, zonder dat je het leven laat (ook al krijg je er drie). Niets nieuws onder de zon. Wat wel? Laten we daarvoor maar bij het begin beginnen.



De doos verbergt een drietal diskettes en een handleiding. Als we deze inkijken, krijgen we de eerste verrassing voorgeschoteld: Brian is zowaar op harddisk te installeren. Hiervoor moeten we echter een prijs betalen. Starten vanaf de harde schijf is namelijk alleen mogelijk als de Amiga méér dan twee megabyte geheugen bezit. Dit is de belangrijkste reden waarom uw tester besloot de diskettemethode te gebruiken.
Een paar sekonden na het laden verschijnt het eerste scherm waar we de keuze krijgen om een nieuw spel te spelen of een wachtwoord in te vullen. Dit betekent dat we niet steeds van voren af aan hoeven te beginnen (een vervelend verschijnsel bij veel platformspellen). Het volgende scherm toont een mooie kaart waarop de startpositie van Brian is aangegeven. Vanaf dat moment staan we in de jungle en kunnen we gaan spelen.





De route begint simpel: je moet een paar diamanten en een bokshandschoen oprapen. Een makkelijke buit, maar vergis je niet: dit spel wordt al snel pittig. Voordat Brian goed en wel twintig meter heeft afgelegd, begint het gedonder. Elke aanraking met een dier heeft schadelijke gevolgen voor Brian en kan zijn einde betekenen. De eerste tegenstanders zijn slakken. En daar blijft het bepaald niet bij. Je ontmoet ook gevaarlijke wormen, kikkers, geiten, mollen en vissen. Als je deze overleeft, heeft het programma ook nog tijgers, schorpioenen, beren en bijen in petto.
De route kent echter niet alleen gevaren, hij is ook gevuld met plezierige voorwerpen. Diamanten zijn een soort betaalmiddel. Als je een winkel tegenkomt, kun je er de leukste dingen mee kopen. Verder kom je nog bokshandschoenen en leeuwtjes tegen. De eerste verhogen je incasseringsvermogen. Hoe meer je er vindt des te meer klappen je kunt velen voor je het loodje legt. De leeuwtjes geven extra levens. Die heb je zeker nodig om de eindstreep te halen.



KONKLUSIE
Brian the Lion is een vrolijk ogend en scherp gemaakt platformspel dat menig speler zal bezighouden. Grafisch is het goed afgewerkt, maar de bewegende onderdelen zijn af en toe iets te klein. Het spel vergt opperste koncentratie omdat de tegenstanders vaak net iets te makkelijk in de achtergrond opgaan en dat kost levens. Het geluid is net zoals bij alle andere spellen van Psygnosis van uitstekende kwaliteit.
Brian the Lion biedt kortom alles wat een goed platformspel moet hebben. Dit brengt ons dan ook bij het enige nadeel: Brian is absoluut geen origineel spel. Hoe goed het platformthema ook is uitgewerkt, je hebt het allemaal al eerder gezien. Wie dat geen fluit interesseert, zal zich dagen lang vermaken.

Lawrence van Rijn

7

Produkt: Brian The Lion
Producent: Psygnosis
Waardering: 7

AMIGIS: 6½ JAAR AMIGA EXPERTISE!

SX-1

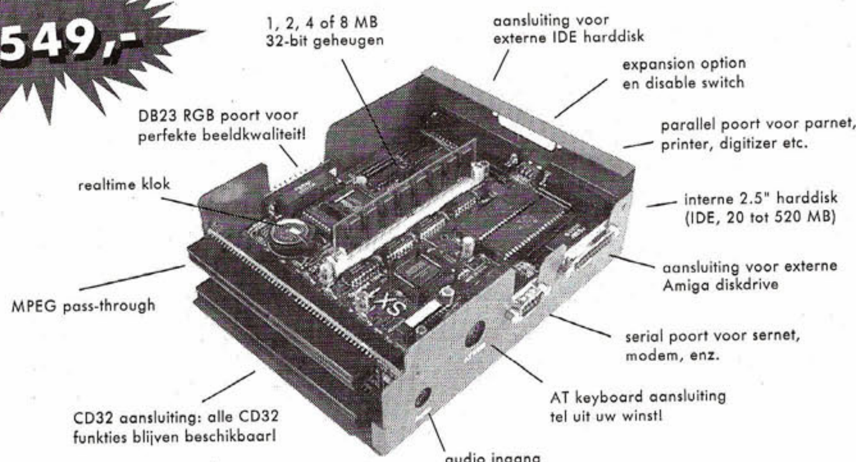
f 549,-

CD32 EXPANSION SYSTEM

Met een SX1 verandert uw CD32 in een komplete Amiga 1200 inclusief doublespeed CD-ROM drive! De SX-1 is bij Amigis uit voorraad leverbaar, inclusief Nederlandse handleiding en HD installatie software. Natuurlijk hebben we ook diverse SX-1 uitbreidingen:

Commodore AT-101 keyboard	f 49,-
Amiga 2000 keyboard adapter	f 19,-
Amiga keyboard zwart	f 169,-
3.5" Amiga diskdrive extern zwart	f 169,-
32-bit geheugen voor SX-1 per 1 MB	f 100,-
interne 2.5" harddisks vanaf (20 MB)	f 195,-
SX-1 + CD32 + AT-101 keyboard	f 995,-

november special: iedere SX-1 inclusief GoldFish CD-ROM (Fish disks 1-1000)!



A1200HD
4 MB / 170 MB HD

Uitstekende Amiga 1200 starter set met 4 MB geheugen, snelle 2.5 inch 170 MB harddisk en realtime klok. N.B.: beperkte voorraad, dus bestel snel!

f 1995,-

A1200/030
50 MHz 68030!!

De snelste Amiga 1200 met 50 MHz 68030 processor, 6 MB RAM, snelle 250 MB 2.5" harddisk en realtime klok. Tot twee keer sneller dan een Amiga 4000/030!

f 2995,-

A4500
2-4x A4000/040!!

De allersnelste Amiga met 40 MHz 68040 processor en 32-bit SCSI2FAST DMA optie. Bel voor meer informatie! Prijs met 6 MB RAM en snelle 540 MB AT harddrive:

f 6995,-

NOVEMBER AKTIE: systemen worden GRATIS THUISBEZORGD door heel Nederland (geldt bij vooruitbetaling, niet bij rembours). Bovenstaande konfiguraties zijn uit voorraad leverbaar. Wegens de situatie rond Commodore/Amiga geldt echter tijdelijk op=op!

Overdrive-CD

Externe doublespeed CD-ROM drive voor de Amiga 1200 PCMCIA poort, eenvoudig in gebruik, snel en kompatibel met meeste CD32 software. Zie de test in dit nummer!

f 599,-

PowerCD

Zeer fraaie externe SCSI CD-ROM drive, ook te gebruiken als AudioCD / PhotoCD speler. Inclusief composiet videouitgang, netvoeding, remote control en SCSI kabel!

f 549,-

Toshiba 4101

Moderne doublespeed SCSI CD-ROM drive, (4101) natuurlijk met multisession PhotoCD support enz. Inclusief CD-ROM filesystem. Ook verkrijgbaar in externe/portable versie.

f 599,-

Alle CD-ROM drives worden geleverd inclusief CD-ROM filesystem en een Nederlandse handleiding. Wij leveren een groot aantal CD-ROM types, voor vrijwel alle Amiga modellen! Behalve 'gewone' CD-ROM drives ook diskwisselaars en extra snelle modellen (tot 600 kB/sec!).

G-FORCE 030 COMBO



G-FORCE 040

Tijdelijk komplete sets van Amiga 2000 030/040 turbokaart, 32-bit geheugen en snelle Quantum harddisk voor een unieke bundelprijs!

GFORCE '030 25/1/52

GVP's beroemde GForce '030 turbokaart met 25 MHz 68030 en 52 MB Quantum SCSI harddisk brengt een 'kale' Amiga 2000 op meer dan Amiga 3000 nivo!

f 1099,-!!

GFORCE '030 40/4/120

Sneller dan een A4000/030? No problem! Met deze 40 MHz 68030 kaart met 4 MB supersnel RAM en 120 MB SCSI harddisk kunt u (bijna) alle programma's aan!

f 1799,-!!

GFORCE 040 33/4/360

De allersnelste turbokaart voor de Amiga 2000, tot 3x sneller dan een A4000/040! Inclusief supersnelle 360 MB SCSI Quantum Lightning drive en snelle serial/parallel port!

f 2999,-!!

AMIGIS ✆ 01180-25632









SCSI CONTROLLERS

GVP A4008 (A2000-4000)	395,-
GVP A1208 (Amiga 1200)	495,-
A1291 (GVP A1230-II)	250,-
Fastlane Z3 A4000	895,-

SCSI(2/3) HARDDISKS

Quantum LPS 52 MB	325,-
Quantum ELS 80 MB	395,-
Maxtor LP 120 MB	495,-
Quantum LPS 120 MB	595,-
Quantum LTS 365 MB	795,-
Quantum LTS 730 MB	1195,-
Quantum Empire 1080 MB	1995,-
andere 2.5/3.5" SCSI drives	tel.

A500 SCSI HARDDISKS

GVP A500HD8 52 MB	795,-
GVP A500HD8 85 MB	895,-
GVP A500HD8 120 MB	995,-
GVP A500HD8 365 MB	1195,-

A1200 HARDDISKS

Conner 20 MB 2.5"	195,-
Conner 30 MB 2.5"	295,-
Conner 120 MB 2.5"	595,-
Caviar 170 MB 2.5"	795,-
Caviar 200 MB 2.5"	895,-
Maxtor 250 MB 2.5"	895,-
Toshiba 340 MB 2.5"	1195,-
Overdrive 240 MB extern	550,-
Overdrive 540 MB extern	995,-
Amiquest removable 2.5"	tel.

A4000 HARDDISKS

Seagate 120 MB AT	350,-
Samsung 240 MB AT	450,-
Conner 420 MB AT	650,-
Conner 540 MB AT	895,-
Quantum LT 365 MB AT	695,-
Quantum LT 730 MB AT	1195,-
grotere AT drives (› 1 GB)	tel.

SCSI CD-ROM DRIVES

Toshiba 3301	549,-
Toshiba 4101	599,-
Toshiba 3401	895,-
Toshiba 3501 (600 kB/sec)	1295,-
Toshiba 4101 extern	895,-
Apple Power CD portable	495,-
Pioneer DRM602 (6 disks)	2495,-
CD-ROM caddy	20,-

alle drives inclusief CD-ROM filesystem!!

REMOVABLE MEDIA

Syquest 105 MB 3.5' SCSI	750,-
Syquest 105 MB cartridge	149,-
Syquest 270 MB 3.5' SCSI	995,-
Syquest 270 MB cartridge	199,-
MO drive 128 MB/40 ms	1495,-
MO cartridge 128 MB	75,-
2 GB DAT recorder	2495,-

prijzen gelden voor interne versies

A3000/4000 TURBO

A3640 25 MHz 68LC040	1295,-
A3640 25 MHz 68040	1995,-
A4000 GForce 040 40/4	tel.
A4000 Warp engine v.a.	2995,-

28-40 MHz 68040 + SCSI-2

A1200 TURBO

M1230XA 25-50 MHz v.a.	495,-
M1230XA 25/1	650,-
M1230XA 50/2	995,-
M1230XA 50/50/4	1495,-
GVP A1230-I 40/0	550,-
GVP A1230-II 40/1	695,-
GVP A1230-II 40/4	1195,-
GVP A1230-II 50/4	1495,-

A2000 TURBO

GForce 030 25/0/1	895,-
GForce 030 25/25/1	995,-
GForce 030 25/25/4	1395,-
GForce 030 40/4	1395,-
GForce 030 40/40/4	1695,-
GForce 030 50/4	1895,-
GForce 030 50/50/4	2295,-
GForce 040 33/4	2495,-
GForce HD frame	95,-
Fusion-Forty 68040 28/0	1795,-

A500 TURBO

VXL30 25 MHz 68030 v.a.	395,-
CSA 25 MHz '030, 1 MB	650,-
CSA 25 MHz '030, 4 MB	995,-

COPROCESSORS

68881 20 MHz PGA	50,-
68882 25 MHz PGA	150,-
68882 50 MHz PGA	350,-
68882 20 MHz PLCC	95,-
68882 25 MHz PLCC	150,-
68882 33 MHz PLCC	195,-
68882 40 MHz PLCC	295,-
68040 25 MHz incl. FPU	995,-

alle door ons geleverde FPU's zijn nieuw!!

GEHEUGEN

A500 512 KB/klok	95,-
A500Plus 1 MB Chip RAM	129,-
A600 1 MB Chip RAM	129,-
A600/1200 PCMCIA 2 MB	349,-
PCMCIA SRAM 1 MB	399,-
MBX1200z 1 MB/klok	275,-
MBX1200z 2 MB/klok	390,-
MBX1200z 4 MB/klok	575,-
GVP A2000 RAM/8, 0 MB	250,-
Commodore A2058/2 MB	350,-

24-BIT GRAPHICS

AVideo 12 framebuffer	295,-
AVideo 24 framebuffer	495,-
GVP EGS Spectrum 1 MB	850,-
GVP EGS Spectrum 2 MB	995,-
GVP IV24 2.0 MM	1995,-
Picasso II 1 MB v.a.	695,-

DESKTOP VIDEO

ED PAL genlock	595,-
ED YC genlock	825,-
ED Sirius genlock	1295,-
ED Neptun genlock	1350,-
GVP GLock PAL	749,-
G2 VC1 genlock	2495,-
G2 Genesys genlock	2995,-
Framestore digitizer	795,-
Framemachine digitizer	795,-
Personal Animation Recorder, Digital Broadcaster	tel.
Peggy Plus MPEG kaart	1495,-
GVP TBCPlus timebase	2195,-
GVP IV24 v.a.	1995,-
Take Two demotape	40,-
Framemachine demotape	40,-
Montage 24 demotape	50,-

SAMPLING & MIDI

Amigis MIDI-2 interface	125,-
GVP DSS8+ sampler	195,-
Sunrize Studio-16	tel.
sampling/MIDI software	tel.

SOFTWARE

Brilliance 2.0	299,-
TVPaint 2.0	595,-
Clarissa anim player/editor	199,-
Adorage 2.0 AGA	249,-
Montage 24 (24-bit titling)	899,-
Scala Videotitler	299,-
Scala MM300 NL	799,-
Videodirector (editing)	349,-
Caligari 24 PAL	499,-
Imagine 3.0 PAL	899,-
Lightwave 3D	1599,-
Wavemaker	499,-
Mediapoint	699,-
Art Department 2.5	549,-
ImageFX 1.5	495,-
CineMorph	149,-
Pagestream 3.0	699,-
ProControl	199,-
Multiframe	249,-

bel voor andere Amiga software!

CD-ROM SOFTWARE

AsimCDFS 2.x filesystem	199,-
PhotoworX 2.2	249,-
PhotoworX Pro	349,-
AmiNet 4	29,-
Fishmarket (Fish 205-950)	49,-
GoldFish (Fish 1-1000)	69,-
Network CD	59,-
Multimedia Toolkit	69,-
Weird Science Fonts	49,-
Weird Science Clipart	49,-
Space & Astronomy	59,-
Imagine 2.0 CD	119,-
Raytracing dubbel-CD	129,-
diverse PhotoCD disks v.a.	39,-
CDTV Welcome Disk	10,-
andere CD-ROM software	tel.

DIVERSEN

tekentableau 10x12 cm	179,-
tekentableau 15x22 cm	450,-
Amtrack prof. trackball	249,-
GVP I/O Extender	325,-
Amiga Ethernet kaart v.a.	599,-
AMax IV Color emulator	1195,-
Fargo Primera kleurprinter	1795,-
Epson Stylus 720 dpi kleur	1295,-

OPRUIMING

opruiming / occasions met 1 maand garantie

Amiga 500 v.a.	295,-
Amiga 600(HD) v.a.	450,-
Amiga 1000 v.a.	295,-
Amiga 2000 v.a.	395,-
2088 XT Bridgeboard	50,-
2088 XT Bridgeboard	95,-
PC diskdrive 5.25"/360 kB	25,-
PC diskdrive 5.25"/1.2 MB	95,-
PC diskdrive 3.5" / 1.44 MB	75,-
PC hardcard 20 MB	125,-
PC VGA kaart v.a.	49,-
20 MB MFM harddisk	75,-
A2000 SCSI controller	195,-
A1200 Overdrive contr.	175,-
Quantum 40 MB IDE HD	195,-
Seagate 80 MB IDE HD	275,-
Seagate 20 MB SCSI HD	150,-
Seagate 30 MB SCSI HD	195,-
Micropolis 700 MB SCSI HD	900,-
tapestreamer 150 MB SCSI	300,-
A2630 25 MHz '030, 2 MB	595,-
2 MB A2630 (uitsolderen)	150,-
DigiView 4.0 videodigitizer	299,-
zwartwit videocamera	699,-
Retina 24-bit kaart 4 MB	695,-
Rendale 8802 genlock	399,-
JX-100 kleurenscanner	995,-
diverse (multisync) monitors	tel.
Zyxel/USR faxmodems	tel.
CBM 1230 kleurenprinter	225,-
CBM 1270 inkjet printer	250,-

AMIGADOS 3.1 UPGRADE

- voor A500, 2000, 3000(T), A4000
- nieuwe screenmodes en betere ondersteuning van grafische kaarten
- snellere graphics dankzij nieuwe graphics en layers bibliotheken
- CD-ROM ondersteuning (+ CDXL) voor gebruik van ISO9660 CD's
- ondersteuning van verschillende talen (locale.library) en datatypes
- online help via AmigaGuide
- ondersteuning van MS-DOS / Atari disks (720 kB, 1.44 MB met HDdrive)

AS320 (A500/2000)	f 239,-
AS330 (A3000/3000T)	f 269,-
AS340 (A4000)	f 269,-

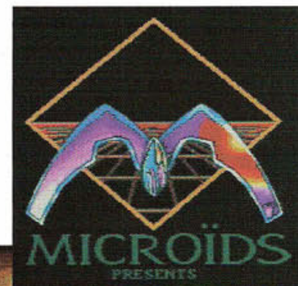
set bestaat uit ROM(s), 6 diskettes en uitgebreide engelse handleidingen voor DOS, Workbench en ARexx.

Prijzen zijn incl. BTW, excl. verzendkosten; prijswijzigingen en/of vergissingen voorbehouden. Bel voor prijzen van andere Amiga hard- en software, occasions, speciale aanbiedingen, enz. Openingstijden ma.-vr. 10 -12 en 14 -18 uur. Demonstraties, inbouw etc. alleen op afspraak. Adres: Spanjaardstraat 53, 4331 EP Middelburg (Zeeland). Bel voor een routebeschrijving!

- *uitgebreid leveringsprogramma met de state-of-the-art in Amiga hard- en software*
- *deskundig advies, snelle levering, uitstekende garantie- en upgrade kondities*
- *meeste artikelen uit voorraad leverbaar, meeste hardware met Nederlandse handleiding*
- *eigen technische dienst en produktontwikkeling (sinds 1988!)*

AMIGIS ✆ 01180-25632

God-Sim's komen in allerhande variaties: Sim City (InfoGrames), Bullfrog's Populous en PowerMonger (Electronic Arts), Sid Meier's Civilization (MicroProse) en Mega-Lo-Mania (MirrorSoft/UBI-Soft) om er maar een paar te noemen. Onlangs kwamen daar Blue Byte's 'Settlers' (zie AM 27) en Genesia (Mindscape) bij. Over Genesia willen we het nu eens met u hebben.





Een rijk in wording

Wie zoals wij geniet van de hiervoor opgesomde spellen, vindt het leuk om te zien hoe een bestand van enkele poppetjes uitgroeit tot een heel computervolk dat naar je luistert. Dat is precies wat er gebeurt in Genesia. Je begint met een paar settlers die een bepaald gebiedsdeel bewonen binnen het grote land. Het uiteindelijke doel van het spel is om zeven kristallen bij elkaar te brengen om de vrede te herstellen. Die kristallen zijn gestolen uit de verloren gegane tempel van de god Neort en liggen her en der verspreid. Bepaald geen sinecure. De tweede mogelijkheid om te winnen (en het overwegen waard) is twee andere menselijke of computer-spelers van het bord te vegen. Genesia is dus een strategiespel. Het komt aan op het verzamelen en beheren van grondstoffen, geld en menselijke voorraden. Verover alle andere vlakken van het bord en bewijs dat jij de grootste strateeg aller tijden bent.

ECHTE BEROEPEN

De settlers waarmee je begint geef je iets om handen: je voorziet ze van een beroep. Daarbij hoef je niet te denken aan onze alledaagse beroepen als officiële meubelshowroom-opmeter, bedenker van vragen voor stomme tv-spelletjes of professionele vlekkenmaker, maar voorwereldse beroepen als boer, houthakker en dergelijke. Je moet ook een settler tot architect benoemen. Het curieuze is dat een architect niet alleen het gebouw in jouw opdracht ontwerpt, maar het vervolgens nog eens gaat bouwen ook. Als hij met de opdracht klaar is en er ligt voldoende voorraad bouwmateriaal, dan gaat hij ongestoord verder en bouwt hij een gewoon huis.

Af en toe komen ronddolende settlers zich op je gebied vestigen. Zorg dat ze zo snel mogelijk een huis en een beroep krijgen, want anders trekken ze weer verder. Van veel mankracht moet je het hebben en de enige andere manier om aan nieuwe mensen te komen is hopen dat er twee settlers bij elkaar gaan wonen, waarna al snel de ooievaar langskomt. Is het niet schattig?

Architecten werken in hun eentje aan een bouwwerk, maar uitvinders doen het samen. De vooruitgang hangt af van de snelheid waarmee je uitvindingen doet. Je kunt 'vaardigheden' uitvinden of 'wetenschappelijke' uitvindingen doen. De twee vullen elkaar aan, maar daar kom je snel genoeg achter. Uitvindingen zorgen voor een verbetering van je leger(s) maar ook voor de ekonomische vooruitgang. De laatste uitvinding die je kunt doen is de ballon, waarmee je onwaarschijnlijke dingen kunt doen als spioneren en oorlog voeren. Voor het zover is moet je je toeleggen op de medische wetenschap en allerlei geneesmiddelen ontwikkelen tegen de ziekten die je mensen af en toe teisteren. Een geneesmiddel moet eerst worden uitgevonden en daarna kan het pas worden gemaakt, vooropgesteld dat je over glas voor reageerbuizen beschikt, et cetera. Zo hangen alle uitvindingen samen. Hoe meer personen aan een uitvinding werken, hoe sneller de uitvindingen worden gedaan.

Het land Genesia kent seizoenen. Ieder seizoen heeft zijn eigen kleur en





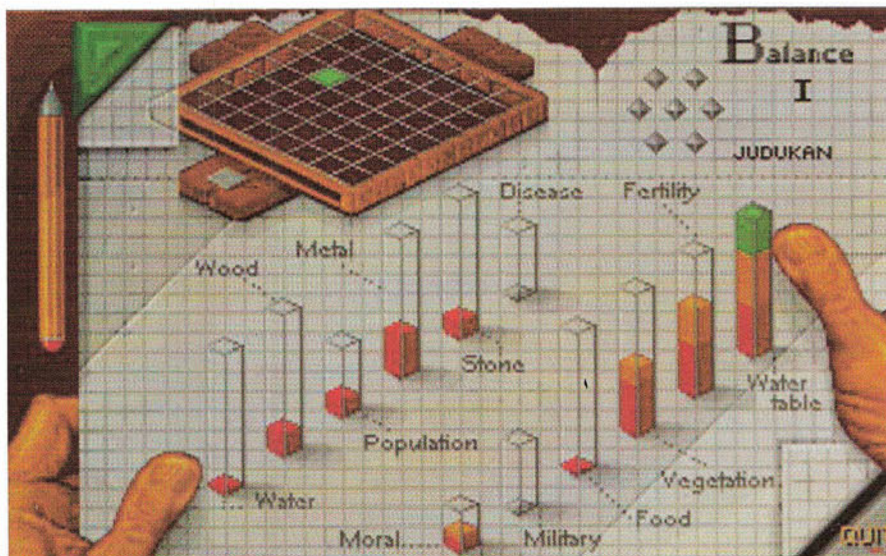
eigen kenmerken. In het voorjaar vliegen de vogeltjes uitgelaten tsjilpend door de lucht en in het najaar dwarrelen de afgevallen bladeren over het scherm. In de winter ligt er een fors pak sneeuw en alle buitenaktiviteiten zijn dan gestaakt. Het zijn allemaal zaken waarmee je rekening moet houden want je hebt maar een beperkte tijd voor je beurt weer voorbij is. Gelukkig loopt er een zandloper links in beeld mee waaraan je kunt zien hoeveel tijd je ongeveer nog hebt.

OP JE BEURT WACHTEN

Persoonlijk zijn we niet zo gecharmeerd van spelletjes waarbij je telkens je beurt moet afwachten. Net zoals verplaatsingen van bijvoorbeeld je leger zit je vast aan een bepaald aantal stapjes dat je kunt zetten, afhankelijk van de mobiliteit van de eenheid. Nu ontkom je er niet aan om van dit beurt-principe gebruik te maken als je met meerdere spelers bent, maar als je alleen tegen twee computer-gestuurde opponenten speelt is het niet prettig. Terwijl je midden in een aktie zit en je kreatieve geest van de ideeën borrelt, krijg je de melding dat je beurt voorbij is. Vervolgens moet je even niet met je ogen knipperen, want anders zie je in de gauwigheid niet wat de settlers van de andere kapiteins aan het doen zijn. Het merkwaardige is ook dat je konstant het idee hebt dat je wat verkeerd doet omdat die andere twee zich sneller uitbreiden en in een hoger tempo meer welvaart bereiken dan jij. Het is jammer dat er geen één-speler optie is waarbij je gewoon je gang kunt blijven gaan zoals bij Populous, zonder dat je gebonden bent aan een beperkte tijdsduur voor je beurt. Dat je legerkorps eenheden per keer maar een paar stapjes mogen zetten, maakt je ook al snel moedeloos.

Over het algemeen duurt het allemaal vreselijk lang. Stel dat je Genesia speelt met nog een of twee vriend(inn)en, dan ben je wel een paar weken bezig om het spel tot een einde te brengen.

Gezelschapsspelletjes boeien slechts een enkele middag en/of avond. Als het langer gaat duren wordt het een onprettige verplichting. Daaraan valt niet te ontkomen. Wil je het spel echt tot het einde uitspelen, dan kun je dat het beste alleen doen. Genesia biedt veel, maar het is niet leuk om voor het minste geringste de wat al te gedetailleerde handleiding erbij te moeten pakken om op te zoeken hoe je bereikt wat je wilt. De handleiding geeft de gewenste informatie bovendien niet makkelijk prijs. Je moet er echt naar zoeken.



LANGER - VEEL LANGER

Grafisch biedt het spel de nodige fraaie beelden, zoals de sneeuwvlokjes die over het scherm dwarrelen en de zingende vogeltjes die langsvliegen. Allemaal erg mooi gedaan. Het land met de bouwwerkjes en de poppetjes ziet er al even mooi uit. De geluidjes zijn welgekozen, hoewel we de indruk kregen dat er bekende samples uit een spel als PowerMonger in zaten. Overigens kun je heel goed gebruik maken van je Datel Replay Board om de kansen in je voordeel te keren.



Tijdens het spelen van Genesia groeide het verlangen om een vergelijkbaar spel als Mega-Lo-Mania op te starten. Het draait dan ook om uitvindingen, aktieve poppetjes, oorlog voeren, produceren en proberen te winnen. De graphics zijn wellicht wat minder, maar dat wordt ruimschoots gekompenseerd door de muziek die zich in je hoofd nestelt en er niet uit te krijgen is. Plus natuurlijk de spraak-samples 'The design is finished', 'The production-run has completed', 'How could he do that?' en 'We nuked them!'. Dat is een spel waarbij je in een avond ergens kunt komen en veel lol hebt. Genesia is te groot voor een avond. Genesia is voor langer - veel langer. Je moet als strateeg meer in huis hebben dan voor het simpele Mega-Lo-Mania. Zo zit dat gewoon.

John Beek

7

Produkt: Genesia
Softwarehuis: MindScape
Konfiguratie: Alle Amiga's met tenminste 1 Mb RAM; meer RAM maakt het mogelijk extra soundtracks te spelen; installeerbaar op harddisk
Prijs: ca ƒ 80,-
Waardering: 7

King of the road met



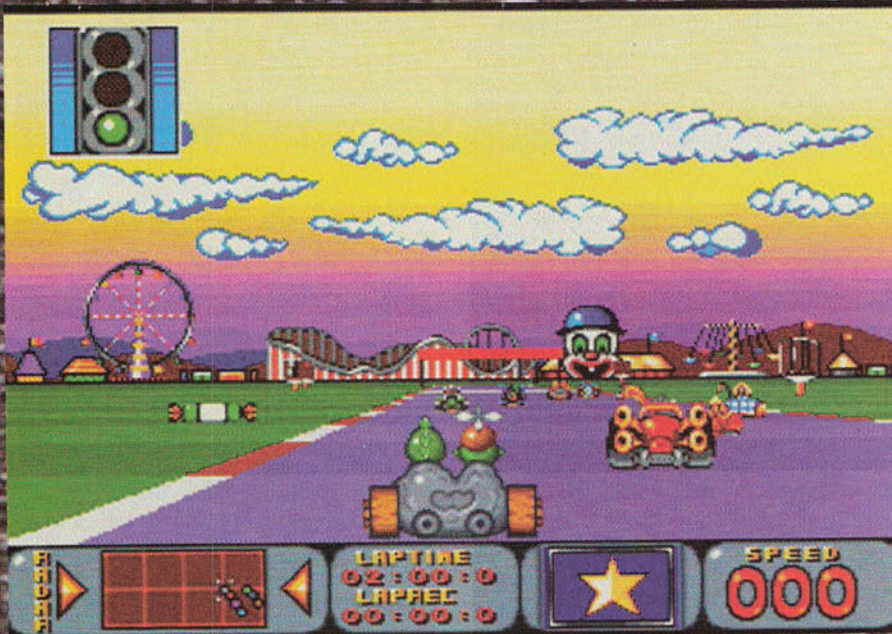
Heeft u dat gevoel nu ook wel eens? U rijdt op een doodgewone drukke dag in uw stalen ros door een willekeurige stad en u ergert zich dood aan andere weggebruikers die net als u over een gemechaniseerd voertuig beschikken. Het zijn altijd weer die anderen die uw rijplezier vergallen! Bent u dan ook niet uitermate gemotiveerd om deze bonte verzameling asocialen het gebruik van de weg te ontzeggen door ze de berm in te werken, waarna u met veel enthousiasme weer vol het gaspedaal indrukt?
Ach, het is natuurlijk slechts fantasie, maar bij de echte doorbraak van Virtual Reality zal een dergelijk spel waarschijnlijk snel het levenslicht zien. Voorlopig kunnen we alvast een beetje voorproeven en oefenen op het nu nog tweedimensionale computerscherm met 'Bump 'n' Burn'.

Voor de echte racefanaat is het al meteen duidelijk: u doet mee aan de uitdagende autoraces van de Bump 'n' Burn kampioenschappen waarbij u natuurlijk als eerste gaat eindigen ten koste van de zeven andere mededingers. Dit jaarlijks terugkerende sportieve hoogtepunt vindt plaats in het 'totally' race-minded land Toonia. Toonia is bijna geheel opgebouwd uit zeven verschillende koninkrijkjes met elk hun eigen kenmerkende racetrack. Graaf Chaos is de onbetwiste en nietsontziende overwinnaar van alle voorgaande wedstrijden en het is uw nobele taak om te proberen hem van zijn stevige troon te stoten.

GEZICHTSBEPALEND
Bij aanvang van het spel kunt u kiezen of u de race solo of tegen een mede-raceliefhebber rijdt. Daarnaast kunt u bepalen dat u het spel met een 'split-screen' wilt spelen, waarbij de totale track tevens van bovenaf te bewonderen is.
Elke deelnemer, en u dus ook, moet natuurlijk een gezicht hebben. U kunt uw uiterlijk en daarmee de bij dit specifieke karakter behorende wapens en kwaliteiten selekteren uit een breed skala van menselijke en dierlijke gegadigden. Zo kiest u bijvoorbeeld voor 'Kolonel Carnage' met als rijtuig een heuse tank. Wanneer u een wat meer historische rijstijl op prijs stelt, selekteert u 'The Dodgy Dino's' die in een soort Flintstone-auto de rijbaan onveilig maken.

PINGUÏN PARCOURS
U bent nu klaar om aan de race te beginnen. Op de overzichtskaart van Toonia zien we de zeven verschillende circuits. Het verdient aanbeveling om in eerste instantie te starten op 'The Race Track': een goed onderhouden en voorspelbaar circuit waarop u de voertuigbeheersing eenvoudig leert en zonder schaamte steeds weer uit de berm mag klimmen. Na het voltooien van dit relatief eenvoudige parcours kunt u een poging wagen op de andere tracks die qua moeilijkheidsgraad verschillen. Zo worden we in 'Vulcano' belaagd door prehistorische vogels die ons achtervolgen over wel zeer smalle boomstambruggetjes. De 'Frozen Fjords' vormen de thuisbasis van Eric de Eskimo en in zijn omgeving wordt het wegennet veelvuldig getroffen door sneeuwballen en enthousiast springende pinguïns.

JOY-POOK
Het zou fijn zijn wanneer we een komplete autostuurinstallatie aan de computer konden koppelen, maar we moeten het voorlopig nog even met de oude vertrouwde joystick doen. De vuurknop fungeert als gaspedaal en de joystickknuppel doet in zijn voor- en achterwaartse positie dienst als lader en lanceerknop van diverse wapens. De voertuigen zijn uitgerust met radarapparatuur die de posities van de andere racers weergeeft. Dit radar is natuurlijk uitermate geschikt om aanvallen op de tegenstanders mee te koördineren.



Bump 'n' Burn

DESASTREUZE LADING
In 'Bump 'n' Burn' is het verslaan van de Graaf uw belangrijkste doel. Deze overwinning behaalt u het makkelijkst door steeds als eerste in een race te eindigen en dus door vooral ontzettend veel gas te geven. De tegenstanders, die ook met deze eer willen strijken en het u daarom moeilijk maken, kunt u van de weg duwen of bestrijden met een breed assortiment wapens. Deze strijdmiddelen komen pas ter beschikking wanneer u over een van sterren die langs het parcours verspreid zijn heentuft. Door deze soms wat gevaarlijke manoeuvre verandert de ster spontaan in een willekeurig wapen of ander handig extraatje dat u meteen kunt gebruiken, zoals een Turbo Accellerator of een Super Jump. Wat de ster u precies oplevert, ziet u onderaan in het beeld verschijnen.
Met het 'Shot'-wapen kunt u bijvoorbeeld recht-toe-recht-aan schieten. U bent echter veel zekerder van uw destruktieve taak wanneer de ster in een 'Homing Shot' verandert, waardoor uw desastreuze lading automatisch in de kabine van de dichtstbijzijnde tegenstander wordt gedeponeerd met alle positieve gevolgen voor u van dien. Naast het schieten zijn er ook nog andere mogelijkheden om uw tegenstanders van de overwinning af te houden. U kunt zelfs een mijnenveld of een rookscherm aanleggen.

ELDORADO
Naast de sterren die we al eerder vermeldden, ligt er ook veel geld langs het circuit voor het oprapen. Aan het einde van de race is geld uitermate handig vanwege een mogelijk bezoek aan de winkel van Professor Fourstroke McChoke. In dit Eldorado voor auto-upgraders is altijd wel iets te vinden. Hoe meer geld er in uw broekzak brandt, des te groter zijn de mogelijkheden om uw voertuig net dat beetje extra te geven waardoor het met recht de 'King of the Road' wordt.

CREDIT-JOKER
Wanneer u de race heeft uitgereden verschijnt het scorebord, met daarop uw positie en de punten die u gedurende de race behaalde. Het moge duidelijk zijn dat u alle circuits moet berijden om een kans te maken op de 'Bump 'n' Burn' kampioenstitel. Wanneer u echter bij de laatsten hoort die de finishlijn overschrijden, dan plaatst u zich jammer genoeg niet voor de volgende race. In dat geval kunt u een credit (een soort joker) inzetten, waardoor u toch nog even in de race blijft, hopend op betere racetijden. Het aantal credits waarover u beschikt is natuurlijk beperkt.



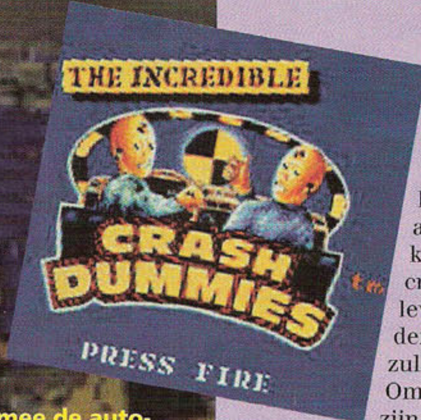


KONKLUSIE
In het racespel 'Bump 'n' Burn' is het niet echt de bedoeling om te winnen, maar vooral om mee te doen. Het is leuk om anderen de berm in te 'bumpen' en steeds maar weer het voertuig te verbeteren. Het spel speelt eenvoudig en de circuits en karakters zien er redelijk verzorgd en af en toe zelfs grappig uit. Vooral de begeleidende geluiden en de muziek geven het spel extra 'body'.
Het is jammer dat de maar liefst zes diskettes waarop het spel staat steeds gewisseld moeten worden. Gelukkig is de AGA-versie op harddisk te installeren; bovendien is de beeldkwaliteit daarvan wat beter.
Het makkelijkste niveau, 'The Race Track', is een zoetmakertje, waardoor je het idee krijgt dat je het hele spel wel even snel uitspeelt. Gelukkig is dat niet het geval en staat Bump 'n' Burn borg voor vele uurtjes aangenaam pretentieloos speelplezier. Vooral een aanrader voor de racefanaat die eens wat anders op een circuit wil proberen dan alleen maar rondetijden verbeteren.

Stefan Siemen

Produkt: Bump 'n' Burn
Konfiguratie: alle Amiga's, speciale AGA-versie voor A1200, 4000, CD32
Softwarehuis: Grandslam
Waardering: 8

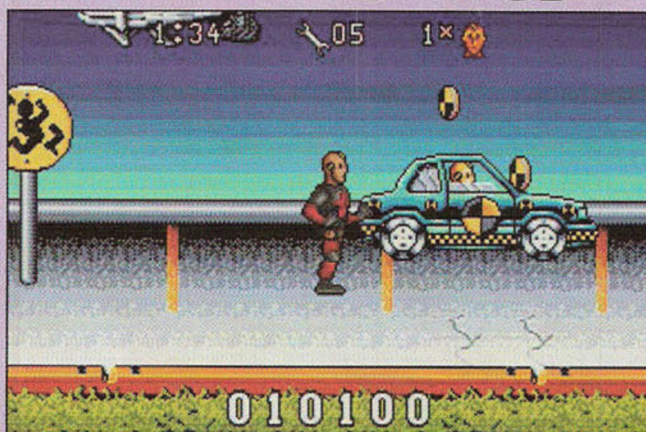
8



Een goed Nederlands woord voor crash dummy is 'botspop'. Zo'n botspop is een soort 'stand in' waarmee de auto-industrie veiligheidstests uitvoert. In reklamefilmpjes zagen we de poppen van Volkswagen relaxed door het bos joggen en die van Mazda de leukste standjes in hun 323 proberen. Er is dus kennelijk nog een leven naast de testafdeling.

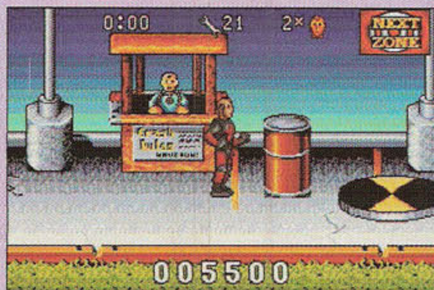
Omgekeerd galgje

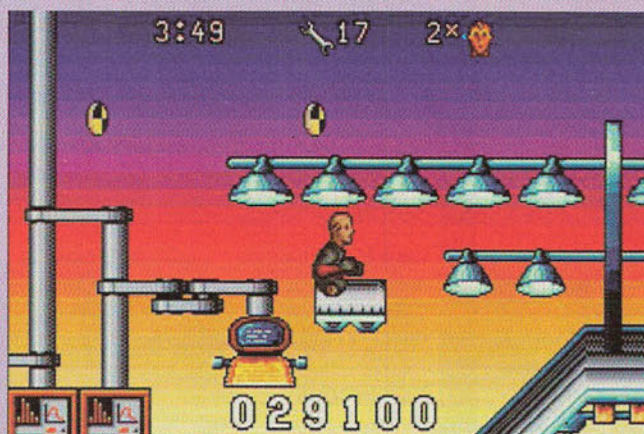
De poppen van Virgin moeten hun baas zien te redden. Deze professor heeft voor de Junkman (een slechte botspop) een T9000 torso ontworpen. Junkman ging er rap mee vandoor. Even later kwam hij terug en kidnapte de professor. Jij bent een crash dummy en je moet Junkman verslaan voor hij erachter komt welke grote krachten hij bezit en daar een leger mee maakt. Tot zover het achterliggende verhaal van het grote platformspel dat je wacht.



STEEKSLEUTELS

Het is je taak om op een parcours auto's en motoren te ontwijken terwijl de tijd genadeloos wegtikt. Veroorzaken deze tegenstanders (en vele anderen die we niet vermelden) al oponthoud, het parcours is ook nog eens bezaaid met een grote hoeveelheid obstakels, zoals hekken, tonnen, parkeermeters en vallende lampen. Door deze jungle, die met het level groter en gevaarlijker wordt, moet je je een weg banen.





Langs de route vind je objekten die je van dienst kunnen zijn. Ten eerste is er de steeksleutel, die de rol van munitie vervult. Door op de vuurknop te drukken gooit de crash dummy de steeksleutel waardoor de tegenstander vernietigd wordt. Het is echter niet zo dat je onbeperkt kunt schieten. De crash dummy beschikt namelijk over evenveel munitie als hij steeksleutels gevonden heeft. Je zult de vuurknop dus weloverwogen moeten gebruiken. Word je door iets vijandigs geraakt, dan verlies je een ledemaat. Je kunt dan nog doorgaan zonder dat lichaamsdeel. Raak je ze echter allevier kwijt en word je nog een keer geraakt dan is het leven van je crash dummy ten einde en moet het level van begin af aan gespeeld worden. Een soort omgekeerd galgje zullen we maar zeggen.
Om dit fatale noodlot te voorkomen, zijn de levels uitgerust met schroevedraaiers. Als je in aanraking met zo'n schroevedraaier komt, krijg je een ledemaat terug. Gelukkig voor ons waren die in het begin van het spel veel te vinden. Verderop worden deze onderdelen schaarser en neemt de moeilijkheidsgraad toe.

BOSS-LEVEL

'Incredible Crash Dummies' is een echt Virgin produkt. Het zit vol swingende muziek en is grafisch goed uitgevoerd. De animaties verlopen vloeiend en zijn mooi afgewerkt. Er is duidelijk aandacht besteed aan de details van het spel.
Een minpunt is dat de aktie zich wat te vaak herhaalt. In de eerste drie levels was bijna geen afwisseling te bekennen. Het vierde nivo bleek een zogeheten 'Boss-level'. Hier krijg je een zwaardere tegenstander te zien. Dit level kent dan ook maar één doel: Neem de tegenstander uit de roulatie als je het volgende onderdeel wilt bereiken.

KONKLUSIE

The Incredible Crash Dummies is een redelijk leuk platformspel. De aantrekkingskracht wordt veroorzaakt door het originele idee dat je gedurende het spel ledematen kwijtraakt. Dit maakt manoeuvreren lastiger waardoor je nog moeilijker verderkomt. In het begin valt het mee, maar iets verderop wordt een foute beweging snel fataal. Er is dus perfektie nodig om diep in het spel door te dringen. In kombinatie met de bekende 'race tegen de tijd' is Crash Dummies goed voor heel wat extra adrenaline.

Lawrence van Rijn

Produkt: The Incredible Crash Dummies
Softwarehuis: Virgin
Konfiguratie: A500/CD32
Waardering: 7

7

CFONTC COLORFONT CREATOR

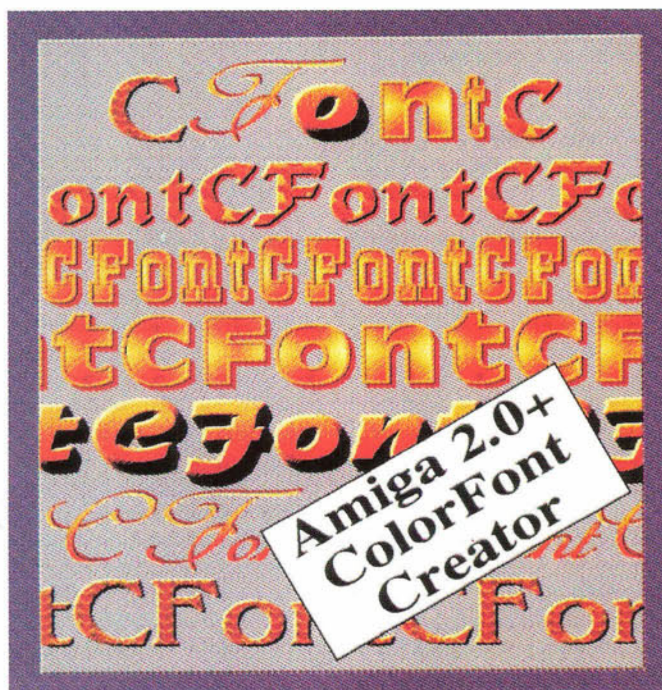
Kleurenfonts voor een vriendenprijsje

Het besturingssysteem van de Amiga gaat vergezeld van diverse lettertypes. Jammer genoeg zijn ze allemaal pikzwart. Niet bepaald fraai om in presentatieprogramma's of videoprodukties te gebruiken. Zelf een kleurig font maken is een heidens karwei. Behalve als we met CFontC op de bestaande lettertypes voortborduren.

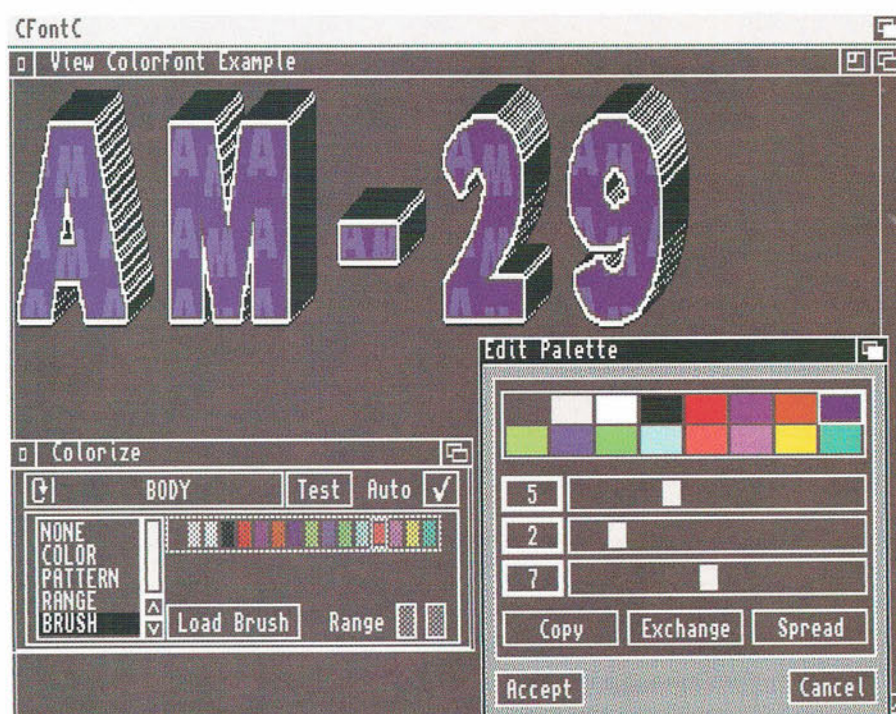
Het Nederlandse softwarehuis Asware stuurde ons een klein plastic doosje met het kleurige opschrift 'CFontC ColorFont Creator voor de Amiga 2.0+'. In het doosje vinden we een 3 1/2 inch diskette en dat is alles! Geen enkele aanduiding wat we met het programma kunnen doen. Daarom stopten we de diskette maar in de diskdrive om te kijken wat erop staat. Dat blijkt het Commodore standaard Install-programma te zijn, de la CFontC waarin het eigenlijke programma zit en een paar hulplaatjes: Docs, Brushes, Patterns en Catalogs. In de Docs-lade vinden we een Nederlandse handleiding in AmigaGuide-stijl. Eerst die maar eens bekijken, want je wilt toch wel weten wat je installeert. Uit de informatie blijkt dat CFontC gebruik maakt van de aanwezige fonts (lettertypes) op de harde schijf en die transformeert tot kleurige letters met randen en schaduwen in velerlei vormen en schakeringen. Voor het inkleuren van de letters levert Asware patronen en brushes bij, maar we mogen ook eigen ontwerpen toepassen. Dat klinkt veelbelovend. Aan de gang dus!

INKLEUREN

CFontC heeft beslist Kickstart 2.0 of hoger nodig en daarnaast een flinke hoeveelheid chip-geheugen. Om uw geduld niet te veel op proef te stellen is een snelle machine een vereiste. Bent u niet zo haastig, dan voldoet zelfs een standaard 68000-processor. De handleiding is helder en duidelijk, maar op het scherm lezen vinden we niet erg komfortabel. Daarom is het verstandig om hem meteen volledig af te drukken. Een korte samenvatting op papier had niet misstaan.
Het installeren van de software op de harde schijf gaat razendsnel en geeft geen problemen. Na de programmastart vertoont het scherm het CFontC-venster met drie trekmenu's: Project, Windows en Prefs. In het venster verschijnt automatisch een voorbeeld van een kleurenfont.



Met het Project-menu kiezen we een font (het zogenaamde Werkfont) dat we als uitgangspunt willen gebruiken. Via het Windows-menu selekteren we 'Colorize' (of in het Nederlands: 'Inkleuren'). Deze menu's zijn ook aan te roepen met bepaalde toetsenkombinaties.
De inkleurfunktie is het belangrijkste deel van het programma. Hiermee kunnen we niet alleen de letter zelf (body) veranderen, maar ook schadu-

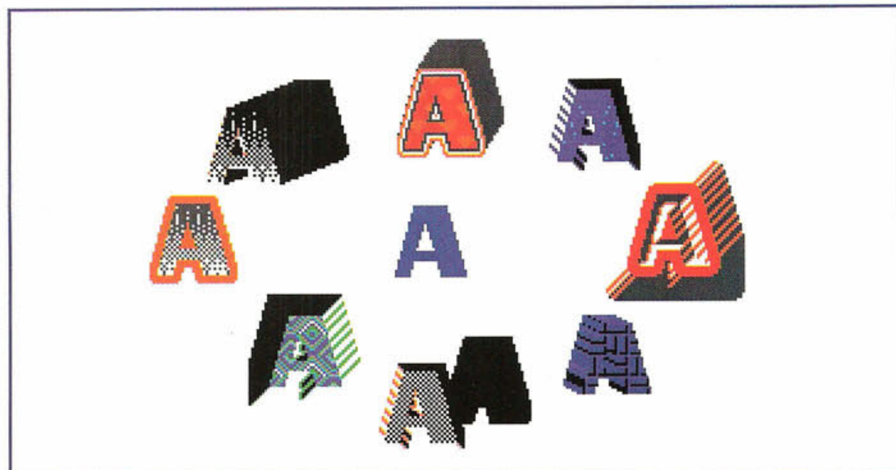


wen en randen aanbrengen. Wat de romp van de letter betreft hebben we de mogelijkheid om deze transparant te maken, een bepaalde kleur of kleurverloop te geven, van een patroontje (er is keuze uit negen verschillende types) te voorzien, één van de meegeleverde 15 brushes (hartjes, steentjes, bloempjes, enzovoort) toe te passen of een eigengemaakte brush als opvulmateriaal te gebruiken. Uiteraard kan de kleur met behulp van het 'paletmenu' gewijzigd worden. Doet men dit, dan veranderen ook de vensterkleuren mee.

DRIE TYPES SCHADUWEN

Als we de letter een schaduw mee willen geven, dan staan ons de volgende opties ter beschikking:
- kleur (fly) met een schaduw die los lijkt te staan van de letter
- lijn (line) waarbij de schaduw aan de letter vast blijft zitten, of
- rekken (extend) in kombinatie met een (dikke) rand

In al deze gevallen is het standpunt van de denkbeeldige lichtbron in te stellen (x- en y-waarden) waardoor telkens weer andere effekten ontstaan. De randen kunnen we tenslotte opbouwen uit één enkele kleur of uit verschillende kleuren en diktes met of zonder diepte-effekt (3D).
Leuk is dat we bij het wijzigen van de parameters meteen het resultaat op het scherm zien (als we tenminste de 'Auto-knop' ingedrukt hebben).



Zeg eens Aaaa: het Franklin font in een zestal verschillende 'kleedjes'.

FIXFONTS

Nadat we via wat geëxperimenteer een mooie letter hebben gekreëerd, krijgen we de gelegenheid om de ruimte tussen de verschillende letters te wijzigen met behulp van de opties 'spacing' en 'kerning'. Daarna wordt het tijd om het kleurenfont op de harde schijf vast te leggen.
Verlaten we CFontC op de reguliere manier, dan vraagt het programma of we eerst nog het Commodore programma FixFonts willen draaien om de fonts voor andere software toegankelijk te maken.
In het plaatje hierboven gaven we het Franklin-font verschillende gedaantes: je herkent de letters bijna niet terug!

KONKLUSIE

CFontC is een bijzonder slim programma van een jong Nederlands softwarehuis dat voortaan tot de standaarduitrusting hoort van ieder die wel eens teksten of titels voor presentatiedoeleinden of videofilms maakt.
Er blijft natuurlijk wat te wensen over, maar de programmeur zal het antwoord daarop in komende updates (die beschikbaar gesteld worden tegen een kleine onkostenvergoeding) zeker niet schuldig blijven. Zo is bijvoorbeeld het maximaal aantal kleuren waarover we kunnen beschikken slechts zestien, zodat met name kleurenovergangen nog niet optimaal zijn. Verder misten we heel erg de mogelijkheid om eenmaal gekreëerde kleurenfonts te wijzigen nadat we ze weggeschreven hadden. Als je achteraf niet helemaal tevreden bent met een resultaat ben je gedwongen om weer opnieuw te beginnen. Gezien het bedrag dat Asware voor het pakket vraagt, doen we niet al te moeilijk over deze beperkingen. We krijgen kleurenfonts voor een vriendenprijsje, maar we moeten er wel wat moeite voor doen!

Adriaan Stoffelsz

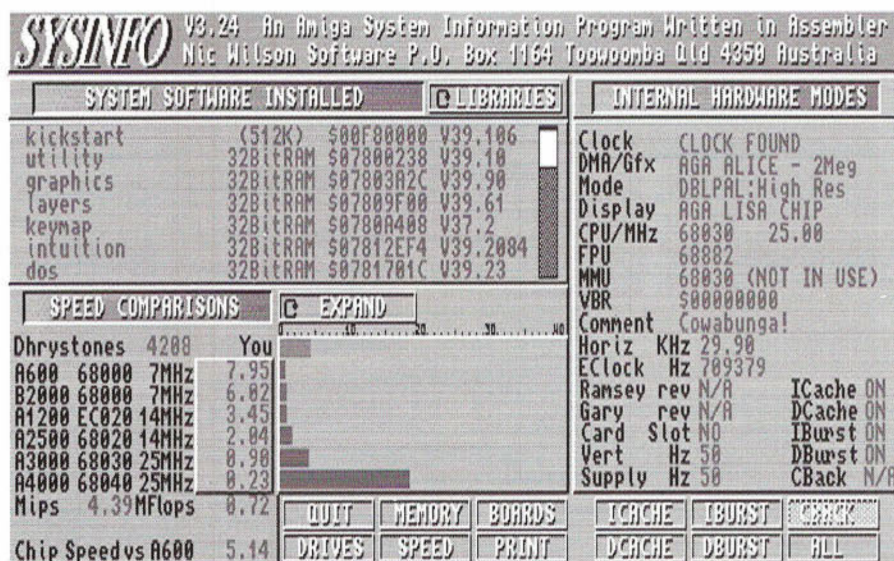
Produkt: CFontC ColorFont Creator versie 1.0
Softwarehuis: ASWare (Ekke Verheul)
Telefoon: 010-4182937
Prijs: ƒ 89,-



15% Snelheidswinst voor het oprapen

Tijdens de omzwervingen van Willem Schaaij langs enkele BBSsen kwam hij een programmaatje tegen dat meteen zijn aandacht trok. Niet zo gek gezien de naam: 'TURBOAGA.LHA'. De dokumentatie (ongeveer één A4-tje) legt kort en krachtig in merendeel technische termen uit hoe het programma ontstaan is. De auteur testte de snelheid van zijn A4000/030 met het programma Sysinfo en was niet blij met het resultaat: de A3000 bleek ongeveer 10% sneller!
De auteur (we zouden hem graag meer hulde geven, maar in het pd-bestand staan alleen zijn initialen FWS) ging op zoek naar de oorzaak. Bij het vergelijken van de technische gegevens van de A3000 en de A4000 viel hem het verschil in de fast-RAM verversing het meest op. In de A4000 wordt de fast-RAM anders bestuurd door de Ramsey-chip revisie -07. Gelukkig bleek er voor de A4000 een speciale snelle mode aanwezig te zijn, die in te stellen valt. En dat is nu precies wat het programmaatje van FWS doet!

Een snellere computer kunnen we ook op een andere manier realiseren dan door een hogere kloksnelheid of een duurdere CPU. Een andere methode om het tempo op te voeren is 'tuning' van een systeem. In dit geval verminderen we de 'geheugen ververs cyclus' van het fast-RAM dat door de Ramsey-chip wordt bestuurd, waardoor de processor sneller toegang heeft tot het fast-RAM. In de praktijk komt het erop neer dat de programma's sneller kunnen werken doordat de processor minder hoeft te wachten.



Sysinfo V3.24 geeft aan dat de Amiga 4000/030 iets trager is (0.90) dan een A3000.

Een eis voor de goede werking van het programma is dat het fast-RAM geheugen sneller moet zijn dan de standaard geplaatste 80 nSec. fast-RAM Simm's.

308 BYTES POWER

Het programma om de 'fast mode' te starten heet A4000on en is slechts 308 bytes groot. Het programma om de 'fast mode' weer uit te zetten heet logischerwijs A4000off en telt 264 bytes. Beide programma's moeten in de c: lade worden gekopieerd. Voor de insiders is ook de bronkode (in assembler) aanwezig. Het starten kan zowel via de Shell als in de startup-sequence gebeuren.
In de startup-sequence kan dat door de regel

```
A4000on >nil:
```

op te nemen. In de Shell tikt u eenvoudig

```
A4000on
```

waarna de melding komt dat de 'fast mode' is ingeschakeld. Deze blijft in principe aktief tot u de Amiga uitschakelt. Om tussentijds softwarematig terug te schakelen tikt u

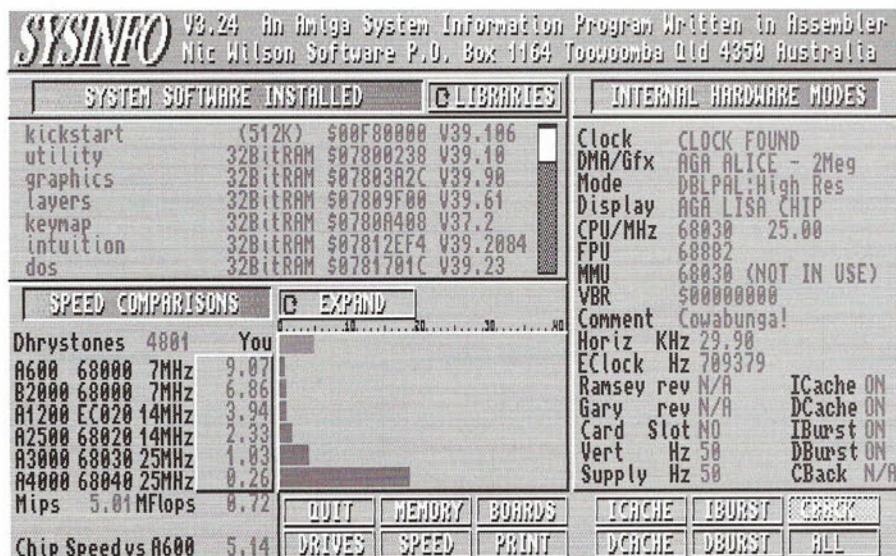
```
A4000off
```

waarop het bericht verschijnt dat het systeem weer in de 'normal mode' staat.

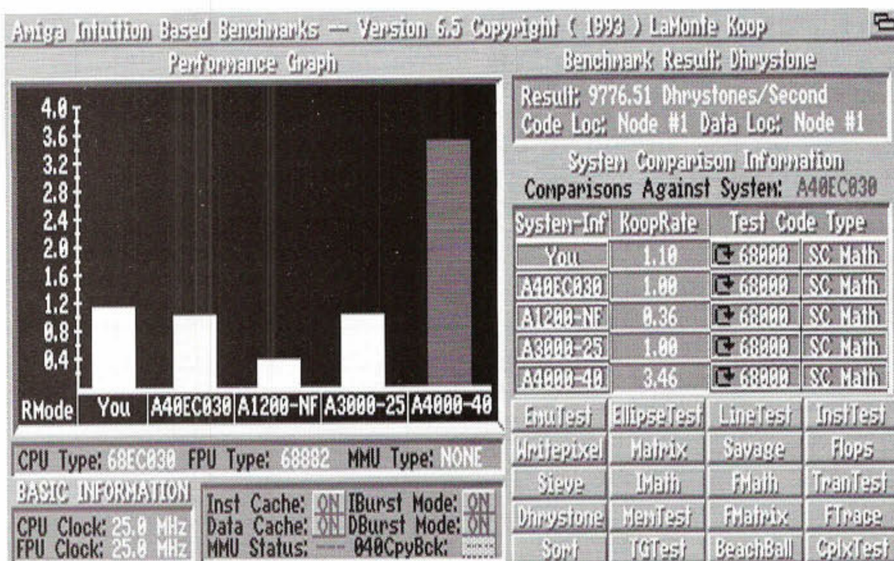
SIMMSALABOEM

Natuurlijk beging ondergetekende een veel gemaakte fout door eigenwijsheid: gewoon uitproberen...

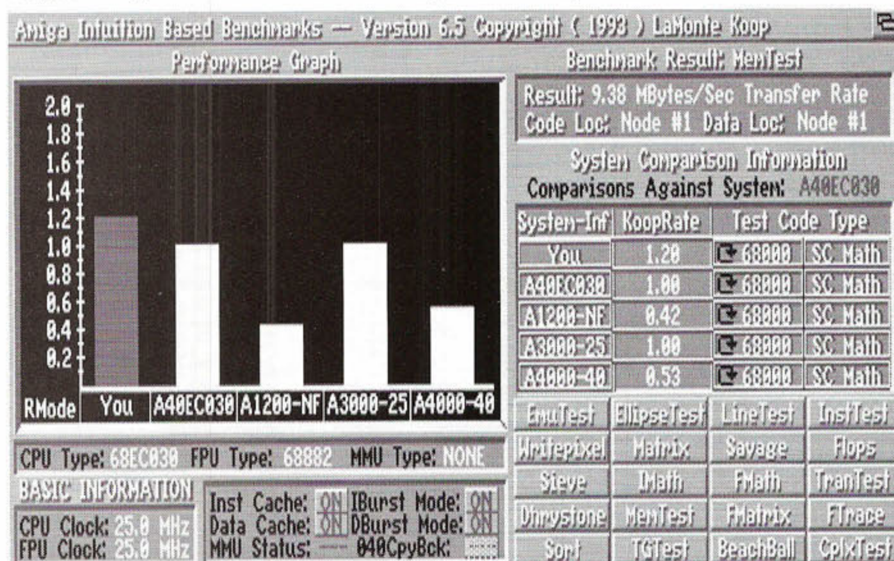
Mijn A4000/030 bevat zowel een 4 Mb Simm van 80 als één van 60 nSec. Alles leek goed te gaan totdat ik een partitie van een van de harddisks ging optimaliseren met ReOrg V3.11. Dit programma pakt (in principe) zoveel mogelijk buffergeheugen om snel te kunnen



Met ingeschakelde turbo is onze A4000/030 1.03 keer zo snel als een Amiga 3000.



Volgens de Drystone-test hebben we een winst geboekt van 10 procent.



Het geheugen is volgens het testprogramma AIBB zelfs 20 procent sneller.

werken. Nadat de reorganisatie klaar was en ik van deze partitie een programma probeerde te starten, werd al snel duidelijk dat het een grote puinhoop op de partitie was geworden. Heel veel programma's wilden niet meer laden: veel data was verminkt! Gelukkig had ik van het grootste deel een backup gemaakt, maar toch kostte het veel tijd om alles weer recht te breien en moest ik toch nog met pijn in het hart van enkele programma's en gegevens die niet meer te redden waren afscheid nemen.

De (te) trage Simm bleek de grote boosdoener, want nadat de 80 nSec Simm was vervangen door ook een 60 nSec exemplaar liep alles als een trein. Op het moederbord van de A4000 mogen we zowel 32- als 36-bit brede Simm's plaatsen (ook door elkaar) en we kunnen gebruik maken van de zogenaamde 36-bit PS/2 Simm's. De hardware 'kijkt' niet naar de vier overige (pariteits-)bits; die zijn niet aangesloten. (Uit: A4000 Technical Manual).

DE 3000 GEKLOPT!

Nu het programma geen problemen meer met de snelle geheugens oplevert, wordt het tijd om eens naar de snelheidsresultaten te kijken. Hiervoor proberen we eerst Sysinfo: die geeft in de speedtest aan dat de A4000/030 nu 1.03 maal sneller is dan de A3000 (de oude waarde was 0.90). Dat is ongeveer 15% snelheidswinst. De A4000/030 is nu dus zelfs wat sneller dan de A3000!

AIBB V6.5, een ander testprogramma, geeft bij de memtest 20% hoger aan; een plezierig resultaat. In de praktijk werken de meeste programma's net-even-vlotter/sneller dan voorheen. De konklusie luidt dan ook: wil je het geheugen van de A4000 uitbreiden en het maximale aan snelheid benutten, koop dan 60 nSec Simm's (wel iets duurder) en schakel over op 'fast mode'.

Willem Schaaij

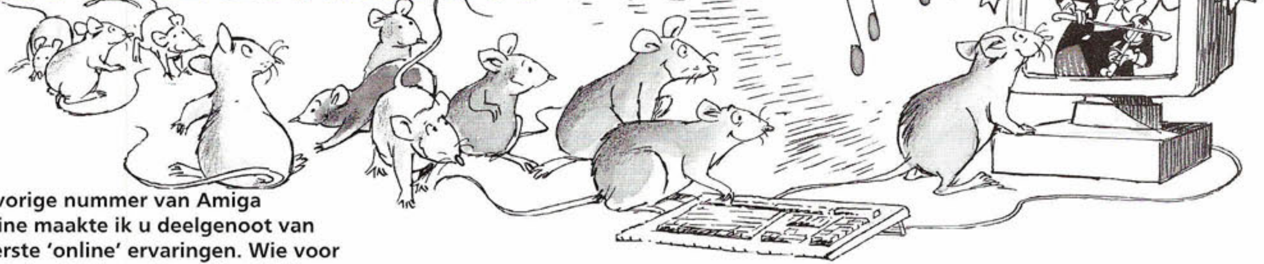
LISTING 1: A4000on

```
o:      move.l   4.w,a6
        lea      dosname(pc),a1
        jsr      -408(a6)
        move.l   d0,dosbase
        lea      Express(pc),a5
        jsr      -30(a6)
        move.l   #speedon,d1
        andi.b   #%00010000,d2
        beq.s    NowFaster
        move.l   #speedwason,d1
NowFaster:
        move.l   dosbase(pc),a6
        jsr      -948(a6)
        move.l   4.w,a6
        move.l   dosbase(pc),a1
        jsr      -414(a6)
        moveq    #0,d0
        rts
Express:
        move.b   $de0003,d0
        move.b   d0,d2
        ori.b    #%00010000,d0
        move.b   d0,$de0003
        rte
dosname:         dc.b"dos.library",0
        even
dosbase:         dc.l     0
speedon:         dc.b     "VERY FAST
RAM mode enabled, make sure your
DRAM is fast enough.",10,0
speedwason:      dc.b     "Your sys-
tem is already running in VERY FAST
RAM mode, nothing changed.",10,0
```

LISTING2: A4000off

```
o:      move.l   4.w,a6
        lea      dosname(pc),a1
        jsr      -408(a6)
        move.l   d0,dosbase
        lea      Express(pc),a5
        jsr      -30(a6)
        move.l   #speedon,d1
        andi.b   #%00010000,d2
        bne.s    NowFaster
        move.l   #speedwason,d1
NowFaster:
        move.l   dosbase(pc),a6
        jsr      -948(a6)
        move.l   4.w,a6
        move.l   dosbase(pc),a1
        jsr      -414(a6)
        moveq    #0,d0
        rts
Express:
        move.b   $de0003,d0
        move.b   d0,d2
        andi.b   #%11101111,d0
        move.b   d0,$de0003
        rte
dosname:         dc.b"dos.library",0
        even
dosbase:         dc.l     0
speedon:         dc.b     "VERY FAST
RAM mode disabled.",10,0
speedwason:      dc.b     "Your sys-
tem is already running in SLOW
mode, nothing changed.",10,0
```

Muizenissen



In het vorige nummer van Amiga Magazine maakte ik u deelgenoot van mijn eerste 'online' ervaringen. Wie voor het eerst kontakt maakt met het BBS van Amiga Magazine, treft naast de taal/protokol-keuzes 'Nederlands/Ansi' en 'Engels/Ansi' ook de optie 'Engels/Rip Graphics' aan. Op mijn vraag naar de funktie van deze Rip Graphics antwoordde de redaktie: "Oh, dat is voor pc-gebruikers."
Door zo'n uitspraak gaan mijn nekharen overeind staan. Ik probeer altijd iedereen in mijn omgeving ervan te overtuigen dat wat de pc kan, de Amiga ook lukt en in de meeste gevallen zelfs beter en sneller. Het simpele "oh, dat is voor pc-gebruikers" van de redaktie was dan ook voldoende om mijn stelling volledig te ondergraven. Nog diezelfde nacht droomde ik van kollega's die met veertien man over mij heen gebogen stonden: "Kan de Amiga dat niet eens? Hahahaha!" Badend in het zweet werd ik wakker.

GET RIPPED!

Aan kollega Ruud Dingemans heb ik mijn nachtrust weer te danken. Toen hij tijdens het koffie-uurtje de wallen onder mijn ogen zag, was zijn eerste reaktie: "Zeg Dick, al dat gemodem van jou is leuk, maar slaap jij wel genoeg?" Toen ik hem over mijn nachtmerries vertelde, zei hij: "Oh, maar daar hoef je niet meer wakker van te liggen hoor. Hier, neem dit schijfje maar mee." Op de diskette die hij daarbij in mijn hand drukte stond RIPComm: een speciaal voor de Amiga ontwikkeld programma dat Rip Graphics ondersteunt. Joepie!
Tijd om eens iets meer te weten te komen over RIP. Bert Rozenberg bleek er alles van af te weten.

'RIP is een afkorting van Remote Image Protocol, een nieuw soort terminal-emulatie. Tot voor kort gebruikte bijna iedere modemgebruiker ANSI. Hierbij wordt uitsluitend tekst toegepast, al dan niet voorzien van een kleurtje. Bij een BBS betekent dit dat je een hoeveelheid tekst op je scherm krijgt (het menu) en met het toetsenbord opdrachten moet geven. Bij het Remote Image Protocol gaat dit heel anders. Deze terminal-emulatie werkt volledig grafisch èn met de muis. Het bijzondere aan RIP is dat het bijna net zo efficiënt werkt als de ANSI-emulatie, maar tot veel meer in staat is. Er worden namelijk helemaal geen plaatjes over de telefoonlijn verstuurd (hoewel versie 2.0 van RIP deze optie wel kent). In plaats daarvan stuurt het BBS tekenopdrachten naar de computer aan de andere kant. Om een gevulde cirkel bij de gebruiker op het scherm te krijgen gebruikt RIP dan bijvoorbeeld: "kode voor cirkel, x-coördinaat, y-coördinaat, straal, lijndikte, lijnkleur, vulpatroon, vulkleur". Het ontvangende kommunikatieprogramma tekent de bewuste



Het welkomstbeeld van het Amiga Magazine BBS bij gebruik van RIP Graphics. Na het invoeren van mijn naam en wachtwoord kan ik het toetsenbord aan de kant schuiven.

cirkel vervolgens. Hetzelfde geldt voor andere vormen: bijna elke funktie van een tekenpakket heeft een RIP-kode. Daarnaast werkt het RIP-protokol met ikonen. Dit zijn eigenlijk kleine plaatjes. Deze ikonen worden bij de verschillende kommunikatieprogramma's geleverd. Ook hier loopt de grafische informatie niet over de telefoonlijn, maar verzendt het BBS eenvoudig de naam van het ikoon, de plaats waar het op het scherm moet komen en de vergrotingsfaktor.'



Fijn, maar wat heb je daar nu als simpele computergebruiker aan? Dat blijkt al snel als ik het programma RIPComm start en het Amiga Magazine BBS belt. In plaats van het saaie introduktiescherm word ik begroet door een schitterende tekening van de wereldkaart: "Welcome to Amiga Magazine". In een invoerveld kan ik vervolgens mijn naam intikken, gevolgd door mijn wachtwoord. Vanaf dat moment mag het toetsenbord met pensioen: het hoofdmenu van het Amiga Magazine BBS bestaat uit dezelfde wereldkaart met daar overheen een aantal selektieknoppen. Met de muis op zo'n knop klikken is voldoende om naar het volgende menu te springen. Onderaan het scherm tref ik steeds een rij standaardknoppen aan. Zo kan ik met één muisklik zien wie er nog meer 'online' zijn. RIPComm toont dit in



een net popup-scherm, kompleet met ok-knop om de info weer weg te klikken. Verder zijn er aan de onderkant van het scherm nog knoppen om de systeembeheerder te roepen (Page Sysop), om in één keer naar het hoofdmenu te springen of om de verbinding te verbreken. Dat is nog eens iets anders dan die stomme lettertjes op het scherm!

Helaas sloeg mijn enthousiasme na tien minuten om in teleurstelling: RIPComm liep vast en daarmee mijn Amiga. Resetten en nogmaals bellen leverde hetzelfde resultaat op: na zo'n tien minuten 'hing' het programma weer. Uit de meegeleverde dokumenten maakte ik op dat de programmeur bijzonder hard aan het werk is om RIPComm zo stabiel mogelijk te maken. Ik kijk met belangstelling naar de volgende versie uit. Vooralsnog: terug naar de ANSI-emulatie van Term (en de nachtmerries).

RIPLIB

Gelukkig stuurde kort na mijn eerste kennismaking met RIP één van de gebruikers (Stef Rave) een RIP-library naar het Amiga Magazine BBS. In slechts negentien dagen had Stef het geheel in elkaar geknutseld. 'Dat kan nooit wat zijn', was mijn eerste reaktie. Het aardige van deze RIP-library is echter dat het een uitbreiding op het kommunikatieprogramma Term vormt. Daar ik dat gebruik, vond ik het op z'n minst de moeite van het proberen waard. Voor het installeren wordt netjes een script meegeleverd. Twee muisklikjes, wat vragen beantwoorden en alles staat op z'n plek. Als ik daarna Term start, lijkt er in eerste instantie niets veranderd. De handleiding van de RIP-library geeft echter keurig aan wat ik doen moet. In het telefoonboek voeg ik een BBS toe met de naam 'Amiga Magazine (RIP)'. Hierbij gebruik ik precies dezelfde instellingen als waarmee ik al succesvol met het BBS kommuniceer. Op twee punten maak ik een uitzondering: bij de soort terminal kies ik voor 'extern' en wijs vervolgens met de bestandenkiezer de RIP-library aan. Hetzelfde geldt voor het te gebruiken lettertype: daar wordt een speciale RIP-letter voor bijgeleverd. Er is één optie die me wat meer werk bezorgt: de handleiding vertelt dat de resolutie van het beeldscherm minimaal 640 bij 350 moet zijn. Nu kan ik binnen Term allerlei soorten schermen instellen, maar de bijbehorende afmetingen worden helaas niet vermeld. Door simpelweg wat te proberen, ben ik er uiteindelijk uitgekomen (multiscan productivity bleek te voldoen). Tijd om het Amiga Magazine BBS te bellen.

Op het moment dat ik kontakt krijg met het Amiga Magazine BBS schakelt Term over naar de RIP-resolutie. Direkt daarna meldt het BBS zich in prachtige.....ANSI-kleuren! ANSI? Ik wil RIP! Ook mijn vervolgpogingen leverden niets op. Redaktie? HELP!

'Op het moment dat de modems van beide computers kontakt met elkaar hebben (te herkennen aan het woordje CONNECT), vraagt het BBS of het programma aan de andere kant RIP ondersteunt. Het kommunikatieprogramma moet daar binnen twee sekonden op antwoorden. Omdat Term eerst overschakelt naar een ander scherm, lukt dit niet. Het resultaat is dat het BBS, bij gebrek aan antwoord, voor de zekerheid maar ANSI gebruikt. Je kunt echter in het BBS opgeven dat je altijd van RIP gebruik wilt maken. Kies hiervoor "AL" vanuit het hoofdmenu. Het systeem zal je daarna nog wel in ANSI welkom heten, maar op het moment dat je je naam en wachtwoord ingetypt hebt, schakelt het BBS naar je 'terminalkeuze'; in dit geval RIP.'

ANSI-KLIK

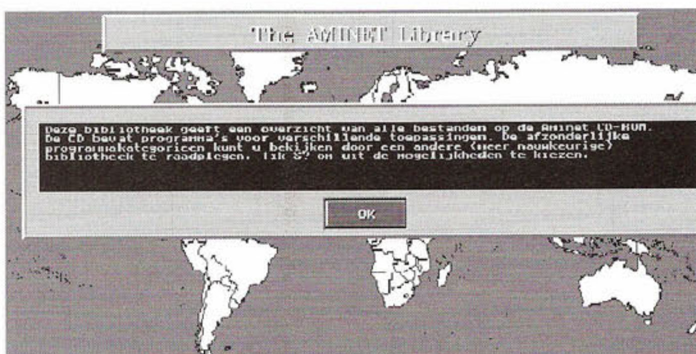
Net toen ik dat allemaal voor elkaar had, kreeg ik van één van de BBS-gebruikers een andere tip. Zoals gezegd heeft Term nogal wat tijd nodig om van het ANSI-scherm naar de RIP-emulatie te springen. Normaal gesproken doet het programma dit op het moment dat er verbinding is. Je kunt Term echter ook verzoeken om vóór het bellen de bijbehorende terminal-emulatie in te schakelen. In mijn telefoonboek heb ik twee verschillende plaatsjes voor het Amiga Magazine BBS: één met ANSI en één met RIP. Als ik er één selekteer, wordt de knop 'Use Entry' zichtbaar. Als je hier met de muis op klikt, schakelt Term direkt naar de bijbehorende 'Terminal-instellingen'; in dit geval RIP. Als daarna de verbinding met het Amiga Magazine BBS tot stand is gebracht, gaat er geen tijd meer verloren met het wisselen van schermen. Op de vraag 'verstaat u RIP?' antwoordt mijn Amiga 1200 dan ook ogenblikkelijk met JA! Vervolgens verschijnt direkt die mooie wereldkaart.

Met eenvoudige muisklikjes navigeer ik vervolgens door het Amiga Magazine BBS. Als ik een lijst met beschikbare bibliotheken opvraag, verschijnen deze namen netjes in knoppen. Met de muis selekteer ik de Aminet bibliotheek, waarin ik vervolgens een beetje ga snuffelen.

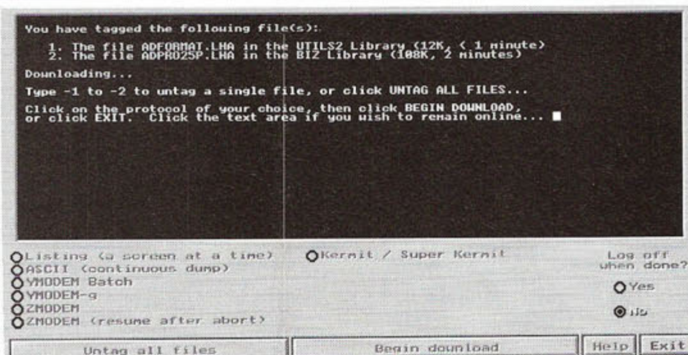
Op het moment dat het BBS een overzicht geeft van de bestanden die aan mijn zoekopdracht voldoen, blijkt RIP echter voor de helft uitgeschakeld: in het midden van het scherm staan de bestanden gewoon in ANSI. Als ik echter met de muispijl op zo'n bestand klik, vertelt het systeem mij netjes dat ik het gemarkeerd heb. Kennelijk verslikt RIP zich ook niet in ANSI-kodes.

STAPELEN

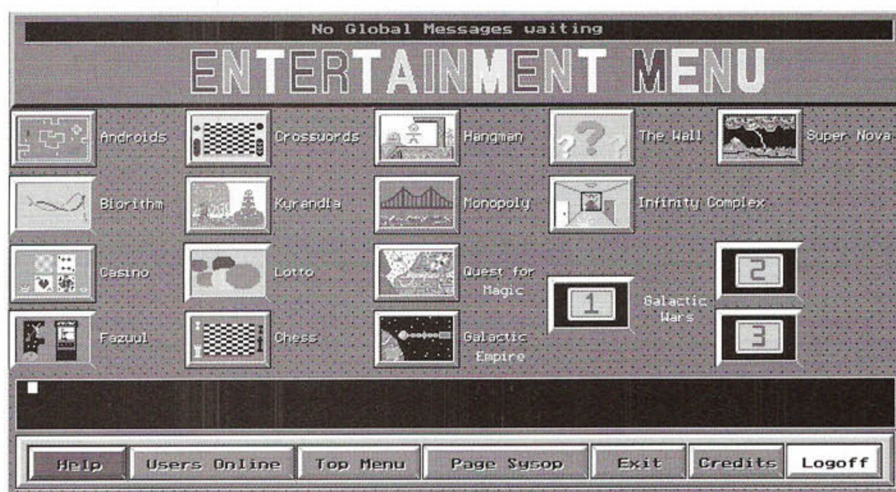
Er kleven een paar kleine nadeeltjes aan het gebruik van RIP. In de eerste plaats duurt het opbouwen van een RIP-scherm iets langer dan dat van een ANSI-scherm. Daarnaast had ik met de ANSI-schermen net een truukje van het Amiga Magazine BBS door. Je kunt namelijk, als je de ver-



Als je een nieuwe bibliotheek selekteert, geeft het BBS direkt een beschrijving.



Bij het kopiëren van bestanden kun je met de muis het verlangde protokol aangeven. Als je tenminste over de kleine ronde selektie-ikonen beschikt...



Ook andere BBS-en draaien met RIP. Op het Ster-BBS zijn de grafische mogelijkheden al ver doorgevoerd.

schillende toetsaanslagen van te voren weet, een flink aantal menu's overslaan. Als ik vroeger mijn postpakket ophaalde, koos ik in het hoofdmenu eerst voor de M van Mail (post). Mijn keuze bevestigde ik met een druk op de Return-toets. In het volgende menu koos ik voor de Q van QWK-offline (met Return), daarna de D van Download en nadat het BBS het postpakket samengesteld had nog de Z van Zmodem (het protokol waarmee het bestand gekopieerd wordt). Het handige van het Amiga Magazine BBS is dat je al die menukeuzes ook in één keer vanuit het hoofdmenu op kan geven, via de opdracht:

MQDZ <Return>

Deze "gestapelde kommando's" zorgen er in één keer voor dat het BBS mijn postpakket samenstelt en verstuurt, zonder ook maar één menu te tonen. Als ik aan de opdrachtenreeks ook nog eens een uitroepteken toevoeg (dus "MQDZ! <Return>"), verbreekt het systeem na het kopiëren van het bestand zelfs automatisch de verbinding.

Bij het gebruik van de muis (RIP), kun je natuurlijk maar één muisklik tegelijk geven. Je dient dus netjes te wachten tot het volgende menu opgebouwd is voordat je weer een optie kunt kiezen. Dat maakt het BBS iets trager dan bij het gebruik van ANSI-schermen, maar het is wel vééééél mooier.

GEEN INFO

Helemaal perfekt werkt RIP echter nog niet. Het kommunikatieprogramma Term wil wel eens vastlopen. Bij mij gebeurt dit gelukkig zelden, maar op het Amiga Magazine BBS las ik dat andere gebruikers daar vaker last van hebben. De auteur werkt echter hard aan de library. Tijdens het schrijven van dit artikel verscheen er al weer een update. Daarover heb ik nog geen klachten gehoord.

Ook het BBS kan ik nog verwijten maken. Op het BBS tref je in verschillende schermen een knop 'Info' aan. Als je daar met de muis op klikt, begint het BBS direkt tegen je te mopperen dat je geen typefouten moet maken. Ook de knop 'Page Sysop', waarmee je de systeembeheerder kunt roepen, heeft zelden effekt. Het belangrijkste probleem kwam ik echter tegen bij het kopiëren van bestanden: op het scherm krijg ik netjes een overzicht van de beschikbare protokollen, maar ik kan ze met geen mogelijkheid kiezen. Redaktie?

'De knop 'Info' die in verschillende menu's aanwezig is, stuurt je in één keer naar de informatiepagina van het BBS. Het probleem is echter dat we die betreffende pagina (nog) niet aangemaakt hebben. 'Page Sysop' werkt overigens wel: op het moment dat je die knop selekteert gaat de computer bij de redaktie piepen. De redaktie is echter in de regel zo druk met het blad bezig dat er zelden tijd is om dergelijke oproepen te honoreren. De beste manier om de redaktie te bereiken is gebruik te maken van het postsysteem van het BBS.

De keuzeknopjes in het 'downloadprotokol-menu' bestaan uit kleine RIP-ikonen. Het kommunikatieprogramma dient vooraf over deze ikonen te beschikken. In de bibliotheek 'Hulpprgs' (kies vanuit het hoofdmenu 'FB') hebben we een archiefbestand geplaatst met de ikonen die het Amiga Magazine BBS gebruikt.

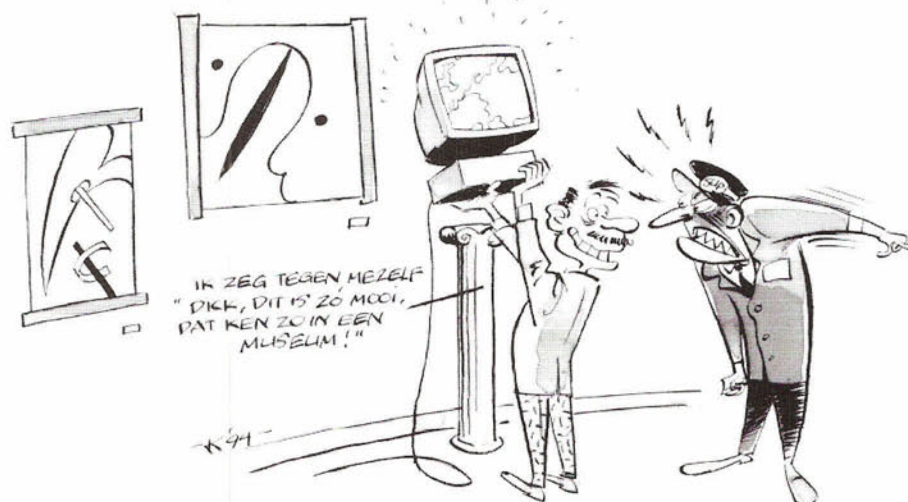
Het RIP-protokol biedt overigens een mogelijkheid om dit soort problemen te voorkomen. We kunnen het BBS namelijk zo instellen dat het direkt na het tot stand komen van de verbinding kontroleert of de beller alle benodigde ikonen wel bezit. Als er een ikoon ontbreekt, kan dit desgewenst direkt verstuurd worden. Helaas ondersteunt de RIP-library voor de Amiga dit vraag- en antwoordspelletje nog niet en hebben we het 'automatisch updaten' noodgedwongen uitgeschakeld. Maar we zijn ervan overtuigd dat Stef dat ook nog wel voor elkaar krijgt. Nietwaar Stef?'

KLIK

Ha! Alle ikonen die je voor het Amiga Magazine BBS nodig hebt zijn dus als één archiefbestand uit de bibliotheek van het BBS naar mijn harde schijf te kopiëren. Toch leek dat in eerste instantie een beetje op een kip-ei probleem. Tenslotte kon ik door het gebrek aan die ikonen niet downloaden (zoals dat kopiëren in BBS-vaktermen heet). De ANSI-stand van Term bracht hier uitkomst.

Al met al ben ik behoorlijk onder de indruk van de mogelijkheden van RIP. Zelfs de meest eenvoudige menu's zien er smakelijk uit. Daarnaast kun je lekker achterover leunend door het Amiga Magazine BBS wandelen. Een klikje hier, een klikje daar en het BBS doet precies wat je denkt. Het is allemaal wel iets trager dan bij het gebruik van ANSI, maar ontzettend veel mooier. Een aanrader!

Dick Vermaas
illustraties: Kees de Boer



Oeps! Op het laatste moment kwam ik erachter dat het Amiga Magazine BBS ook als je met RIP werkt toetsaanslagen accepteert! Als ik dus haast heb en met RIP bel, kan ik gewoon in het topmenu 'MQDZ! <Return>' intypen om direkt mijn postpakket op te halen. Een dubbele aanrader dus!

Het Amiga Magazine BBS is 24 uur per dag bereikbaar onder het nummer 079-618821.

BRITISH  omputer  onnection INTERNATIONAL LIMITED

Club

Nieuwe leden: Gratis CD-Rom, of spel t.w.v. fl. 40,-

Als u lid wordt is uw enige verplichting een jaar contributie van F. 50,00. Tevens heeft u recht op kortingen op advertentie en catalogusprijzen. GEEN KOOPVERPLICHTING !!
KORTINGEN CLUBLEDEN: Amiga/PC CD Rom **10%** / Amiga/PC GAMES **15%** en Amiga/PC ACCESSOIRES **5%** **Bel en vraag een gratis prijslijst aan!**

A1200 / CD 32

• A1200 computer	f 799,-
• 1084S kleuren monitor	f 499,-
• Microvitec 1438 monitor Multiscan, ondersteund alle Amiga resoluties, 14-38khz.	f 799,-
• CD32 computer + 2 games	f 399,-
• CD 32 joypad	f 49,95

CD 32 GAMES

• 7 Gates of Jambala • Alfred Chicken • Beavers I Bubba 'n Stix • Castles II • Chambers of Shaolin • Chuck Rock • Dangerous Streets • Deep Core • Zool • Dennis I Fire Force • John Barnes Football • Mean Arena's • Overkill/Lunar C • Sensible Soccer • Summer Olympix

Al deze titels slechts f 29,95 per stuk

GAME KILLER

• Game Killer **f 39,95**
Heb je al eens een spel gespeeld, dat zo moeilijk was dat je het niet uit kon spelen. Stel je eens voor dat je een oneindig aantal levens, energie, kracht en brandstof hebt. Ontdek tips en trucks die niet in de handleiding staan. De Game Killer helpt je bij de beste en meest verkochte spellen die ooit verschenen zijn.

BOEKEN

• A1200 Insider Guide	f 24,95
• A1200 Insider Guide next steps	f 39,95
• A to Z Workbench	f 24,95
• Assemblers Insider Guide	f 24,95
• Mastering:	
- Amiga C	f 39,95
- Amiga Dos 3.0	f 39,95
- Amiga Dos 3.0 tutorial	f 39,95

CD 32 TOP 20 GAMES

Arcade Pool	f 39,95	Overdrive/Assassin	f 49,95
Banshee	f 69,95	Rise of Robots	f 69,95
Beneath Steel Sky	f 69,95	Second Samurai	f 69,95
Cannon Fodder	f 69,95	Simon the Sorceror	f 69,95
Desert Strike	f 69,95	Skidmarks	f 69,95
Emerald Mines	f 39,95	Superfrog	f 39,95
Fields of Glory	f 69,95	Top 100 Games	f 39,95
Gunship 2000	f 69,95	Top Gear II	f 69,95
K240	f 69,95	Turrican III	f 69,95
Kick Off III	f 69,95	UFO: Enemy Unknown	f 69,95

GAMES

A1200

• Fields of Glory	f 79,95
• Gunship 2000	f 79,95
• Impossible Mission	f 79,95
• Kick Off III	f 79,95
• Kings Quest VI	f 79,95
• Simon the Sorceror	f 79,95
• Theme Park	f 79,95
• Top Gear II	f 79,95
• UFO: Enemy Unknown	f 79,95
• Valhala	f 79,95

AMIGA 500/600

• Aladdin	f 79,95
• Ambermoon	f 79,95
• Club Football	f 79,95
• Fields of Glory	f 79,95
• Kings Quest VI	f 79,95
• Overlord	f 79,95
• Ruff & Tumble	f 79,95
• Sim City 2000	f 79,95
• Theme Park	f 79,95
• UFO: Enemy Unknown	f 79,95

OVERDRIVE CD ROM

Externe double speed CD Rom drive voor A1200 PCMCIA poort. Compatibel met de meeste CD 32 software.

f 549,-
Met gratis CD (t.w.v. f 40,-)

ACCESSOIRES

A1200

- Realtime Clock	f 39,95
- Overdrive ext. harddisk 420 mb	f 799,95
- Interne 2.5" IDE harddisk 210 mb	f 549,95
- Diskexpander	f 69,95
- A1200 4mb + klok	f 449,95
- Viper 030 accelerator kaart, 4 mb, 28 mhz.	f 799,95

MUZIEK

- Midi Interface	f 49,95
- Sound Enhancer	f 49,95
- Technosound Turbo II	f 89,95

VIDEO

- Vidi 12 AGA	f 199,95
- Vidi 12 Realtime	f 399,95
- Vidi 24 Realtime	f 599,95
- Neptun Genlock	f1149,95

MUIZEN

- 300 dpi Amiga/Atari	f 24,95
- Optical Mouse	f 49,95

DISKDRIVES

- Externe 3.5"	f 139,95
- Intern 3.5" A600/1200	f 119,95
- Intern 3.5" A4000	f 249,95
- Extern 3.5" HD 1.76mb	f 249,95

A1200

- Power Scanner z/w	f 299,95
- Power Scanner kleur	f 699,95
- OCR Software	f 89,95

Maak het juiste bedrag over naar ABN/AMRO bank te Eindhoven, rekeningnummer: 52.77.32.583. Onder vermelding van de gewenste produkten en uw adres. Postgiro van de bank 115.00.00. Verzending onder rembours, *f* 12,50 naar elk adres in Nederland. ALLE PRIJZEN INCLUSIEF BTW. Prijswijzigingen en zetfouten voorbehouden.

BRITISH omputer onnection INTERNATIONAL LIMITED

Eindhoven Kerkstraat 30, tel. 040-433195 Den Bosch Vughterstraat 70, tel. 073-146942

TELEFOONBESTELLIJN 04990-77959



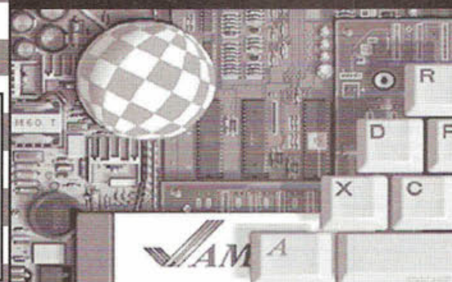
World of Pinups f 39,95
Meer dan 2000 hoge resolutie beelden, van sexy vrouwen uit de gehele wereld. Deze CD brengt plezier tot in de late uurtjes!



f 39,95 Top 100 Games A1200
Deze ultieme compilatie CD is gevuld met 100 van de allerbeste Games. Met deze CD in je bezit hoef je je nooit meer te vervelen.



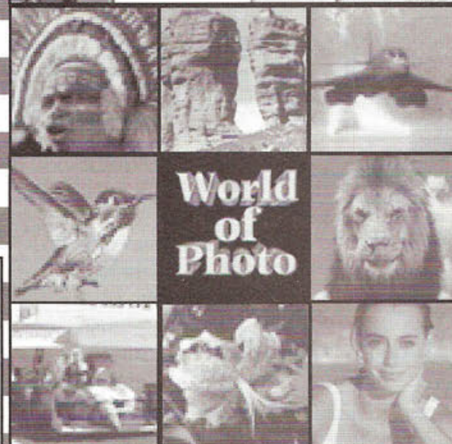
World of A1200 f 39,95
Ontdek software uit de gehele wereld. Een complete shareware bibliotheek op CD. Deze CD bevat alleen programma's die op de A1200 werken.



f 39,95 World of Amiga
Ontdek software uit de gehele wereld. Een complete shareware bibliotheek op CD. Deze CD bevat werkelijk alle programma's die je nodig hebt.



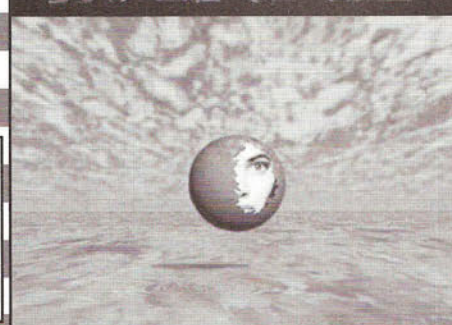
World of Sound f 39,95
Een unieke geluidscollectie, bestaande uit, de beste players, geluidseffecten, stemmen en muziekstukken. Ruim 500 megabyte.



f 39,95 World of Photo
Een collectie, fotografische beelden. De beelden zijn verdeeld in verschillende cattegorien, en leuk om in uw eigen dtp werk te gebruiken.



World of Games f 39,95
Een verzameling van ruim 500 Amiga games. Deze collectie is een absolute must voor iedere spelfanaat.



f 39,95 World of Gif
Meer dan 3000 hoge resolutie plaatjes in GIF formaat, ingedeeld in categoriën, zodat u geen uren naar een bepaald plaatje hoeft te zoeken.



Game Killer (CD of 3.5") f 39,95
Heb je al een een spel gespeeld, dat zo moeilijk was dat je het niet uit kon spelen. De Game Killer helpt je doormiddel van tips, trucks en cheats, voor ruim 600 top games.



f 39,95 World of Video
Een CD voor iedereen die zijn Amiga gebruikt om met video te werken. Met deze CD komen uw films tot leven.

Iedereen in het bezit van een Amiga en een beetje gevoel voor muziek heeft het vast wel eens een keer meegemaakt: Je stopt de nieuwste game of demo in je Amiga, wacht rustig op wat komen gaat en bij de eerste klanken van de muziek lopen de koude rillingen over je lijf. Je denkt bij jezelf: 'Dat wil ik ook kunnen!'
Dus je pakt 'Protracker', het populairste muziekprogramma uit het public domain, en je beseft plotseling dat je eigenlijk niet eens weet hoe je een kompositie in dat oh zo mooie programma moet maken. Als gevolg belandt de schijf al snel weer ergens achter in de diskettebak. Zonde, eeuwig zonde...



NOTEN VAN PROTRACKER ZIJN ALTIJD O.K.
DEEL 2

Meer special effects dan Jurassic Parc?

Aan dit probleem komt nu een eind. Na aandacht voor 68000, Basic en C maakt Amiga Magazine eindelijk ruimte voor de muziekliefhebbers. Zelfs de minst muzikale Amiga-gebruiker zal na deze kursus een leuke beat aan zijn vrienden kunnen laten horen (als die gebruiker tenminste nog niet zo aan zijn Amiga verslaafd is dat hij zijn vrienden al is kwijtgeraakt!)
Als 'kursusmateriaal' gebruiken we Protracker 3.15. Dit programma is eventueel te vinden op de muziekdisk die u bij de redaktie kunt bestellen of vanaf het Amiga Magazine BBS kunt downloaden. We behandelen alleen de basisbegrippen en technieken, zodat er vele overeenkomsten zullen zijn met oudere versies van Protracker. Heeft u zo'n ouwetje in uw bezit, dan kunt u daar ook vast mee aan de slag.

In het eerste deel van de kursus behandelden we de beginselen van het maken van een Protracker-module. We hopen dat alles tot zover duidelijk was. Wie met de kursus in de weer is geweest, heeft daarna ongetwijfeld flink met Protracker geëxperimenteerd (wat moet je die twee maanden anders doen?) en zal ontdekt hebben dat er in het programma vaak meerdere manieren zijn om hetzelfde resultaat te bereiken. We gaan niet al deze mogelijkheden behandelen, omdat dat simpelweg niet de opzet van deze kursus is. De weg die we bewandelen hoeft dus niet de enige juiste te zijn, maar is een duw in een goede richting! Wees in ieder geval niet bang om met de vele funkties van Protracker te experimenteren. De voldoening is des te groter als u zelf nieuwe dingen ontdekt.

SPECIAL EFFECTS
Zoals we in het vorige deel al lieten doorschemeren, kunnen we speciale effekten aan de samples meegeven. Dit doen we door in het bewerkgedeelte in het derde en vierde kolommetje van een track een speciale kode te zetten. Mensen die goed naar de modules op de muziekdisk kijken, zullen ongetwijfeld zien dat de kode 'C10' regelmatig in deze kolommen langskomt. Hierbij staat de 'C' voor een effekt en de '10' voor een waarde die we aan het effekt kunnen meegeven.

DE TOETSEN
Er bestaan diverse toetskombinaties die het werken met Protracker versnellen en vergemakkelijken. Hier volgt een korte samenvatting van de belangrijkste funkties:

F1: Selekteer lage oktaaf (C-1 t/m G-3)
F2: Selekteer hoge oktaaf (C-2 t/m B-3)
Shift F3: Verwijder huidige track
Shift F4: Kopieer huidige track naar geheugenbuffer
Shift F5: Invoegen gekopieerde track
Alt F3: Verwijder huidige pattern
Alt F4: Kopieer huidige pattern naar geheugenbuffer
Alt F5: Invoegen gekopieerde pattern
F6: Ga naar positie 00 in het pattern
F7: Ga naar positie 16 in het pattern
F8: Ga naar positie 32 in het pattern
F9: Ga naar positie 48 in het pattern
F10: Ga naar positie 63 in het pattern
Esc: Verlaat diverse menu's zoals 'disk-op' menu
Rechter Amiga: Speel huidige pattern
Rechter Alt: Speel song
Rechter shift: Record (Record-optie in hoofdmenu Protracker)
Spatiebalk: Edit (Edit-optie in hoofdmenu Protracker)

Numerieke toetsenbord:
1e rij horizontaal: Selekteren van de samples 1 t/m 4
2e rij horizontaal: Selekteren van de samples 5 t/m 8
3e rij horizontaal: Selekteren van de samples 9 t/m C
4e rij horizontaal + enter: Selekteren van de samples D t/m 10
Enter vasthouden + andere rijen: Selekteren van de samples 11 t/m 1F

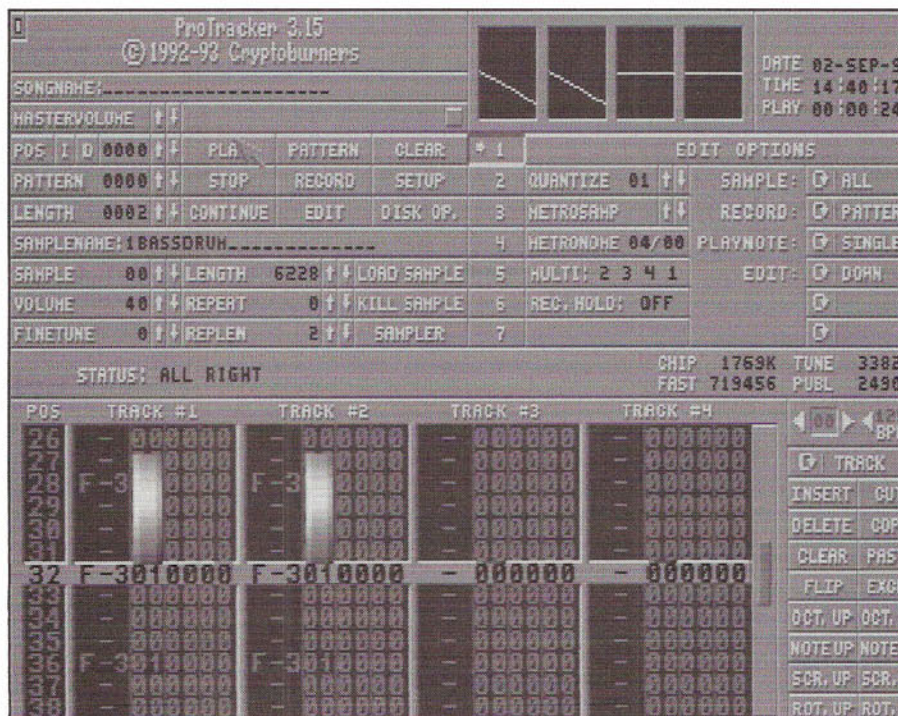
Er zijn diverse effekten die we kunnen gebruiken:

0-Normaal of Arpeggio	0xy : x-eerste halve noot erbij, y- tweede
1-Portamento omhoog	1xx : snelheid omhoog
2-Portamento omlaag	2xx : snelheid omlaag
3-Toon Portamento	3xx : omhoog/omlaag snelheid
4-Vibrato	4xy : x-snelheid, y-diepte
5-Toon Portamento + Volume	5xy : x-snelheid omhoog, y-snelheidomlaag
6-Vibrato + Volumeschuif	6xy : x-snelheid omhoog, y-snelheid omlaag
7-Tremolo	7xy : x-snelheid, y-diepte
8-Niet gedefinieerd	
9-SampleOffset	9xx : offset (23 = 2300)
A-Volumeschuif	Axy : x-snelheid omhoog, y-snelheid omlaag
B-Positiesprong	Bxx : songpositie
C-Volume	Cxx : volume, 00-40
D-Pattern Afbreken	Dxx : positienummer in volgende pattern
E-E-kommando's	Exy : komt later
F-Afspeelsnelheid	Fxx : snelheid (normaal=06)

De meeste lezers zal het door al deze mogelijkheden duizelen. Vandaar dat we er een paar uitpikken en de werking daarvan in de praktijk bekijken. Van de rest geven we een korte omschrijving.
Laad van de muziekdisk die bij deze kursus hoort de samples '1bassdrum' en '2lowflute'. Als u niet meer weet hoe dit in zijn werk gaat, raadpleeg dan deel 1 van de kursus. Selekteer de bassdrum en druk met de muis op 'edit' naast de optie 'disk.op' of op de spatiebalk. In het bewerkgedeelte verplaatsen we het vierkantje door middel van de cursortoetsen naar de eerste positie van de eerste track (als we ondertussen niets gedaan hebben, staat hij daar al).
Druk nu op de letter 'R', daarna driemaal op de cursortoets naar beneden en herhaal deze reeks tot de onderkant van het pattern bereikt is. We hebben nu een beat gemaakt. Om straks het verschil tussen effekt en geen effekt goed te kunnen horen, kopiëren we de beat ook nog even naar track 2 en luisteren ernaar door op 'play' te drukken.

HET 'JOS VERSTAPPEN' EFFEKT

We verplaatsen het cursorvierkantje nu weer naar de eerste positie van de eerste track, maar ditmaal naar het derde kolommetje. We klikken op 'edit' en typen daarna '0F'. Met dit effekt kunnen we de snelheid waarmee het pattern afgespeeld wordt bepalen. In het vierde kolommetje typen we als voorbeeldwaarde '01'. Als het goed is staat er dus nu op de eerste positie: F-3 01 0F 01. We drukken weer op 'play' en merken dat de afspeelsnelheid aanzienlijk gestegen is. Om alles snel weer normaal te maken, typen we in het vierde kolommetje '06' in plaats van '01'. Dit is namelijk de standaardwaarde waarmee Protracker de patterns afspeelt.



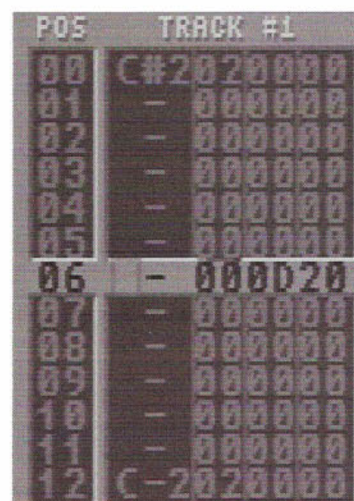
We maken een beat door op 'R' te drukken en daarna drie keer op pijltje omlaag.

DE BOEL AFBREKEN

Voor onze volgende demonstratie vragen we u om wat willekeurige noten in een tweede pattern te zetten. Daarna maakt u een liedje door 'lenght' op '2' te zetten en 'pos0' met 'pat0' te koppelen en 'pos1' met 'pat1'. Als u op 'play' klikt, horen de patterns afwisselend te klinken.
We zullen nu laten zien hoe we halverwege een pattern overspringen naar een willekeurige positie in het volgende af te spelen pattern.



Ons liedje bestaat uit twee patterns (length 2). Op positie 0 staat pattern 0 en op positie 1 bevindt zich pattern 1.



De noot op positie 12 wordt nooit bereikt omdat de opdracht op positie 6 Protracker naar de twintigste positie in het volgende pattern laat springen.

We verplaatsen hiervoor het cursorvierkantje naar het derde kolommetje van een willekeurige positie in het eerste pattern en typen daar '0D'. Als we nu op 'play' drukken, zullen we zien dat op de positie waar '0D' staat een sprong gemaakt wordt naar het begin van het volgende pattern. Dit komt omdat er nu in het vierde kolommetje '00' staat. Typen we daarentegen in het vierde kolommetje een positienummer (bijvoorbeeld '20') dan zal er een sprong gemaakt worden naar positie 20 in het volgende pattern. Met het effect '0B' kunnen we ook een sprong maken, alleen springt deze kode niet naar een positie in een pattern, maar naar een willekeurige positie in de song.
We beëindigen onze muzikale sprongen en schakelen het tweede pattern voorlopig uit. Dit kan eenvoudig door 'length' op '1' te zetten.

KAN HET WAT ZACHTER?

Het volgende effekt dat we behandelen betreft het volume. Hiermee zijn hele leuke truukjes uit te halen, waaronder een echo. Via het effekt kunnen we het volume van elke sample op elke positie bepalen. Om het effekt goed te kunnen horen, zetten we eerst track 2 even uit. Dit doen we door in het bewerkgedeelte op het woordje track #2 te drukken. Dit staat in het balkje net boven de eigenlijke track 2. Als het goed is krijgt het woord een andere kleur om aan te geven dat de track uit staat.

We verplaatsen het cursorvierkantje voor de verandering maar weer eens naar het derde kolommetje van de eerste positie van de eerste track en typen daar '0C'. In het vierde kolommetje typen we '10'. Als we nu op 'play' drukken, horen we al snel dat de sample nu een stuk zachter afgespeeld wordt. Het maximale volume van een sample is '40' en het minimale volume vanzelfsprekend '00'. We halen nu het effekt weer weg en maken de beat door middel van het volume-effekt wat aantrekkelijker. Hiervoor plaatsen we tussen twee 'slagen' van de bassdrum nog een slag door weer op de 'R' te drukken (dus op de posities 02, 06, 10, etcetera.). Vervolgens typen we achter deze extra slagen in het derde kolommetje '0C' en in het vierde '10'. Als we nu naar de beat luisteren, lijkt het net of er een soort echo aan toe is gevoegd. We kunnen nu voor de aardigheid track 2 weer aanzetten en dan track 1 uitzetten om het verschil goed te horen.

Wie naar de voorbeeldmodules op de muziekdisk kijkt, ziet dat deze techniek om het geheel wat voller te laten klinken daar veel in voorkomt.

STATUS: ALL RIGHT — CHIP 1769 — FAST 719456

POS	TRACK #1	TRACK #2	TRACK #3	TRACK #4
00	F-3 020000	F-3 020000	G-2 000000	- 000000
01	- 000000	- 000000	- 000000	- 000000
02	- 000000	- 000000	- 000000	- 000000
03	- 000000	- 000000	- 000000	- 000000
04	F-3 020000	F-3 020000	- 000000	- 000000
05	- 000000	- 000000	- 000102	- 000000
06	- 000000	- 000000	- 000000	- 000000
07	- 000000	- 000000	- 000000	- 000000
08	F-3 020000	F-3 020000	- 000000	- 000000
09	- 000000	- 000000	- 000000	- 000000
10	- 000000	- 000000	- 000000	- 000000
11	- 000000	- 000000	- 000000	- 000000

Track 1 en 2 staan even uit. De noot op de eerste positie van track 3 wordt op positie 5 iets hoger gemaakt.

STIJGENDE EN DALENDE NOOTJES

We zetten track 1 en 2 even uit en selekteren de '2lowflute' sample. We gaan met het cursorvierkantje naar de eerste positie van de derde track en vullen daar de noot 'G-2' in (B op het toetsenbord). We verplaatsen vervolgens het cursorvierkantje enkele posities naar beneden (een stuk of 4) en zetten in het derde kolommetje '01' en daarachter '02'.

Als het goed is staat er nu op de eerste positie van de track een noot en een paar posities daaronder een effekt. Een effekt hoeft namelijk niet aan een noot vast te zitten, maar kan op elke willekeurige positie in een pattern staan. Het effekt Portamento omhoog (01) zal de noot een stukje hoger maken. Als we op 'play' drukken, horen we dat ook. Veranderen we '01' in '02' (Portamento omlaag), dan zal de noot niet in hoogte stijgen, maar juist dalen. Deze effekten zijn heel handig als we noten van verschillende hoogte vloeiend in elkaar over willen laten lopen.

Effekt '03' (toon Portamento) is voor dit doeleinde nog beter geschikt, omdat hier de toonovergang van oude naar nieuwe noot geheel automatisch gebeurt. We veranderen de eerste '02' in '03' met daarachter in het vierde kolommetje bijvoorbeeld de waarde '05'. Nu zetten we voor de '03' de noot waar we in willen overgaan. Het maakt niet uit of deze hoger of lager is dan de oude noot. We kiezen als voorbeeldnoot 'C-2' (letter Z op het toetsenbord) en luisteren naar het effekt door weer op 'play' te drukken.



ANDERE TOEPASSINGEN

Tot zover de praktijkvoorbeelden. We weten nu hoe we effekten in onze kompositie moeten toepassen. We besluiten met enkele korte beschrijvingen van nog niet behandelde vormen.

Wanneer we het effekt '00' (Arpeggio) gebruiken, kunnen we losse noten als akkoorden laten klinken. Let er hierbij op dat dit alleen met zuivere samples mogelijk is, anders gaat het heel rommelig klinken.

Via het Vibrato-effekt (04) kunnen we de sample laten vibreren. Om het vibreren meerdere posities met dezelfde snelheid en diepte door te laten gaan, typen we gewoon meerdere malen '04' met daarachter als waarde '00'.

Effekt '05' (toon Portamento met volumeschuif) is hetzelfde als effekt '03', alleen verandert hierbij automatisch het volume.

Hetzelfde geldt voor effekt '06'. Hier gaat het om een Vibrato-effekt met volumeschuif.

Het Tremolo-effekt (07) laat de noot 'golven' en met effekt '09' (Sampleoffset) kunnen we op een willekeurige plaats in de sample beginnen met afspelen. Dit is ideaal voor spraaksamples, zodat we niet elke keer de hele sample hoeven te horen, maar ook ergens midden in de sample kunnen beginnen met luisteren.

Het '0A' effekt is het volumeschuif effekt. Dit kommando is te gebruiken om een vloeiend volumeverloop te maken.

STOFHAPPEN

Dit was het voor deze keer. Genoeg stof om de komende twee maanden zoet te zijn. Het belangrijkste is dat u veel met de effekten experimenteert en een heleboel modules maakt, zodat u ervaring, routine en kennis opdoet. Mocht u vragen hebben, dan kunt u een brief naar de redaktie schrijven, of op het BBS een bericht aan ondergetekende achterlaten.

Marco Tibben
illustraties: Erik Visser

Produkt: AM-muziekdisk
Prijs: ƒ 10,-/190 Bef
Op de laatste pagina van dit blad vindt u onze rekeningnummers.
Abonnees kunnen het bestand AMMUZIEK.LHA tevens downloaden op het Amiga Magazine BBS (afdeling Various). Het BBS is 24 uur per dag bereikbaar onder telefoonnummer 079- 618821.

Layoutgereedschap voor logische ontwerpers

PasTEX

Het programma TEX is speciaal geschikt voor het professioneel typesetten van wiskundige teksten. TEX is echter ook zeer goed bruikbaar voor niet-wiskundige huis-, tuin- en keukenteksten. In de wereld der wetenschappers is TEX een begrip. Veel wetenschappelijke tijdschriften accepteren kopij alleen in TEX-formaat. Deze populariteit is onder andere te danken aan het feit dat TEX voor bijna elke computer als public domain software beschikbaar is. Zo ook voor onze Amiga. Naast TEX kennen we de termen LaTEX en PasTEX. LaTEX heeft niets met rubber of muurverf te maken, maar is een makropakket dat het werken met TEX voor de gebruiker een stuk eenvoudiger maakt. Het softwarepakket PasTEX overkoepelt de twee: naast de Amiga-versie van TEX bevat het ook LaTEX en enkele hulpprogramma's.

Er bestaat een groot verschil tussen tekstverwerkers en TEX. Bij wordprocessors speelt What You See Is What You Get (WYSIWYG) een hoofdrol. Het dokument rolt uit de printer zoals het in de tekstverwerker is ingetikt. Het ontwerpen van een dokument volgens het WYSIWYG-principe wordt ook wel visueel ontwerpen genoemd. Aan visueel ontwerpen zijn echter wel enkele nadelen verbonden.
Visueel ofwel typografisch ontwerpen is een vak op zich en onervaren auteurs maken dan ook vaak typografische fouten. Typografie is, in tegenstelling tot wat veel leken denken, niet alleen een kwestie van smaak; een goed ogend dokument is nog niet altijd goed leesbaar.
Een ander nadeel van visueel ontwerpen is dat elke gebruiker zijn persoonlijke voorkeur mee zal laten spreken. Gebruiker A zal bijvoorbeeld de titel van een hoofdstuk vetgedrukt weergeven, gebruiker B kiest voor onderstrepen. Erger nog: misschien zal gebruiker A verderop in het dokument onbewust weer voor een andere representatie kiezen, wat nadelig is voor de leesbaarheid van de tekst.
Wanneer teksten van gebruiker A en B gekombineerd moeten worden tot één tekst, zal in ieder geval één van de twee teksten aangepast moeten worden.

LOGISCH ONTWERPEN

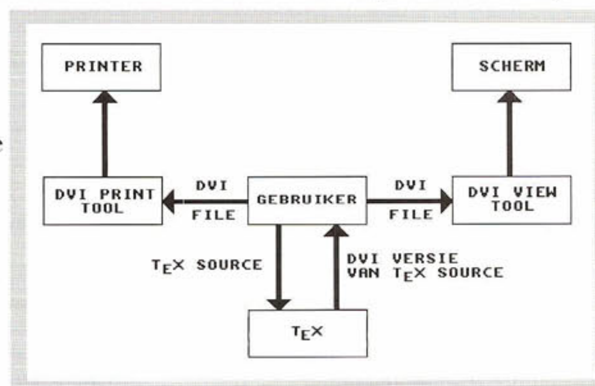
Een oplossing voor de problemen die het visueel ontwerpen van een tekst met zich meebrengt is om voor een andere manier van opmaken te kiezen: logisch ontwerpen.
Bij logisch ontwerpen geven in voorgenoemd voorbeeld gebruiker A en B in hun dokument slechts aan dat het om een titel van een hoofdstuk gaat; de uiteindelijke representatie is van later zorg.
Een groot voordeel van logisch ontwerpen is dat de gebruiker zich kan koncentreren op de inhoud en logische struktuur van de tekst. Het vaak tijdrovende 'mooi maken' van de tekst behoort tot het verleden. Hierbij komt ook nog dat dit 'mooi maken' niet altijd de leesbaarheid van de tekst bevordert. Zoals al gezegd: een esthetisch goed uitziend dokument hoeft nog niet altijd goed leesbaar te zijn.
Een ander voordeel van logisch ontwerpen ten opzichte van visueel ontwerpen is dat visueel ontwerpen niet alleen WYSIWYG is, maar ook WYSIAYG (What You See Is All You've Got).
Wanneer u besluit dat alle hoofdstuktitels onderstreept in plaats van vetgedrukt weergegeven moeten worden, dient u alle hoofdstuktitels afzonderlijk aan te passen. Bij logisch ontwerpen maakt u slechts één aanpassing: u bepaalt alleen hoe TEX voortaan hoofdstuktitels dient te behandelen.

PRIVÉ-DRUKKER

TEX is gebaseerd op het logisch ontwerp van een tekst en is dus niet te vergelijken met een tekstverwerker, aangezien die gebaseerd zijn op het visueel ontwerpen van de tekst.
Omdat TEX de auteur dwingt een logische struktuur in zijn of haar tekst aan te brengen, worden typografische fouten voorkomen. TEX kiest op basis van deze logische struktuur de meest geschikte layout. TEX is als het ware uw privé-drukker, waarbij de metalen letters zijn ingeruild voor nullen en enen. Natuurlijk kan de gebruiker als hij of zij dat wil het visueel ontwerp aanpassen, net zoals u bij de drukker kunt bepalen dat uw boek over bijgeloof geen pagina 13 heeft.

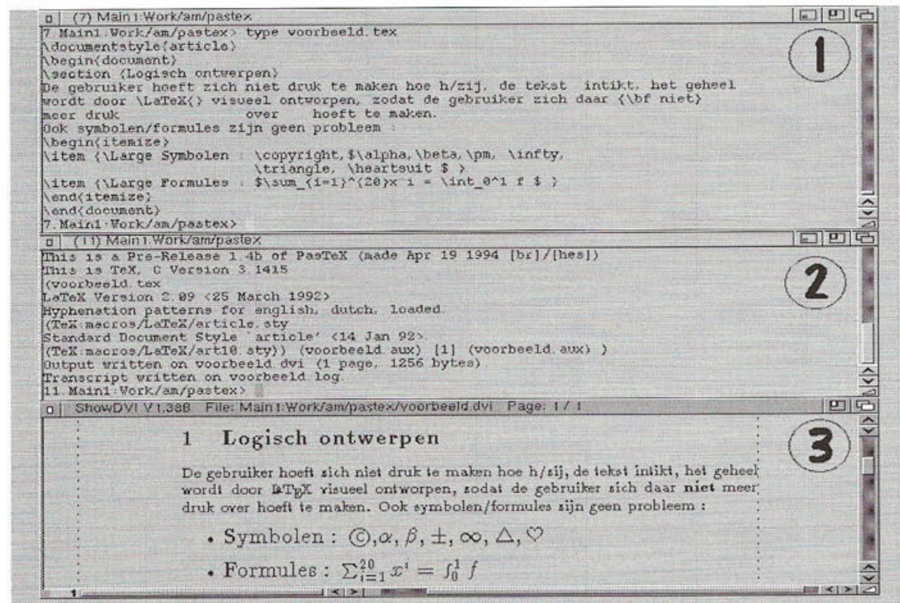
APPARAAT ONAFHANKELIJK

Aangezien TEX als het ware gezien kan worden als een compiler, moet de gebruiker wel enig verstand van AmigaDOS hebben. Het is niet aan te raden om als beginnend Amigagebruiker met PasTEX aan de gang te gaan.
De gebruiker maakt met zijn favoriete editor de TEX source, oftewel het logisch ontwerp. Deze source kode wordt vervolgens door TEX gecompileerd. Wanneer er geen fouten zijn gekonstateerd, produceert TEX een DVI (DeVice Independent) file. Deze DVI-file kunnen we vervolgens bijvoorbeeld printen of op het scherm bekijken. De gang van zaken is ter verduidelijking in figuur 1 weergegeven.
Deze DVI tussenvorm heeft als voordeel dat TEX op verschillende systemen dezelfde funktionaliteit biedt. TEX zal dus op een MS-DOS machine dezelfde DVI-file produceren als op



Figuur 1:
TEX genereert een DVI-file die op diverse randapparaten valt af te drukken.

een Amiga. Een hulpprogramma dat dient om de DVI-file op het scherm te bekijken zal qua funktionaliteit natuurlijk wel verschillen.
Naast hulpprogramma's om DVI-files te printen of te bekijken, bestaan er ook allerlei tools om DVI files te konverteren in andere universele formaten, zoals bijvoorbeeld Postscript. U bent zelfs in staat om uw hele dokument in IFF-formaat om te zetten.
Het is onmogelijk om alle mogelijkheden van TEX te bespreken. Daarom beperken we ons tot een klein voorbeeld (zie figuur 2). Het voorbeeld maakt gebruik van LaTEX en is slechts bedoeld om u een idee te geven hoe een LaTEX source file eruit ziet.



Figuur 2:
PasTEX in de praktijk. In venster 1 ziet u het tekstbestand dat we de PasTEX compiler aanbieden. De compiler wordt in venster 2 aangeroepen. Venster 3 toont een zogenaamde previewer, een programma waarmee de DVI-file op het scherm bekeken kan worden.

TEXPERTISE

Zoals aan elk softwarepakket zijn ook aan PasTEX voor- en nadelen verbonden. Als nadeel geldt dat TEX als het ware een programmeertaal is. Hoewel LaTEX het gebruik van TEX vergemakkelijkt en de gebruiker zijn of haar eigen editor kan gebruiken om de LaTEX source file in te typen, moet de gebruiker wel de syntax van de LaTEX kommando's kennen.
Een belangrijker nadeel is dat TEX de tekst compileert en dat kost tijd. Het compileren van een dokument van tien pagina's duurt op een Amiga 3000/25Mhz zo'n 10 sekonden.
Wanneer de gebruiker het uiteindelijke of tussentijdse resultaat wil zien, moet hij de tekst door TEX laten compileren. Dit biedt echter ook voordelen. Tijdens het compileren is het namelijk mogelijk om globale (het hele dokument is op het moment van compileren immers bekend) beslissingen te nemen om het dokument esthetisch te verbeteren. Zo kan TEX er bijvoorbeeld voor kiezen een tabel te verschuiven om zodoende een betere pagina-indeling te krijgen.
Een ander voordeel van het compileren van een dokument is dat cross-referencing mogelijk is: TEX geeft de gebruiker de mogelijkheid om aan hoofdstukken, paragrafen, bladzijden, tabellen, figuren, etcetera te refereren door middel van een naam in plaats van een nummer. U hoeft zich niet meer af te vragen of de plattegrond van Artis nu figuur 17 of 16 was. U geeft de figuur bijvoorbeeld de naam 'Artis' en verwijst naar de figuur door middel van deze naam. TEX zoekt zelf uit wat het juiste figuurnummer is. Op deze manier is het tussenvoegen van een nieuw figuur ook geen probleem.
Door het globale karakter van het compileren is het eveneens mogelijk om TEX automatisch een inhoudsopgave, index, verklarende woordenlijst of bibliografie te laten genereren.

1 Logisch ontwerpen

De gebruiker hoeft zich niet druk te maken hoe h/zij, de tekst intikt, het geheel wordt door LaTEX visueel ontworpen, zodat de gebruiker zich daar **niet** meer druk over hoeft te maken. Ook symbolen/formules zijn mogelijk :

- Symbolen : ©, α, β, $\pm$, ∞, Δ, $\heartsuit$
- Formules : $\Sigma_{i=1}^{20} x^i = \int_0^1 f$

Figuur 3:
De afdrukkwaliteit van TEX op een 300 dpi laserprinter.

GRATIS

Eén van de grootste voordelen is dat er van TEX voor bijna elke computer een public domain versie bestaat. Hierdoor is het pakket voor iedereen beschikbaar en wordt er door vele mensen aan verder ontwikkeld.
Er verschijnen regelmatig nieuwe (La)TEX makropakketten voor specifieke toepassingen. Zo zijn er (La)TEX uitbreidingen speciaal toegespitst op bijvoorbeeld bladmuziek, schaakproblemen, chemie, Chinese teksten, Arabische teksten, etcetera.
Naast deze makropakketten bestaan er legio tools om tekst vanuit andere softwarepakketten in (La)TEX te importeren. Zo is er bijvoorbeeld een tool die het mogelijk maakt WordPerfect files te importeren. PasTEX heeft ook nog enkele specifieke Amiga-trekjes. Zo wordt ARexx ondersteund en is het mogelijk om naast Postscript en Encapsulated Postscript ook IFF-illustraties in dokumenten op te nemen.

KONKLUSIE

Wanneer u de weg weet in de wereld van AmigaDOS en de syntax van de elementaire (La)TEX kommando's beheerst, heeft u met PasTEX een pakket in handen dat uitermate geschikt is voor het produceren van professioneel ogende, goed leesbare dokumenten.

Jeroen Oudejans

PasTEX vergt minimaal 1 Mb werkgeheugen en het liefst een harddisk met meer dan 5 Mb vrije ruimte. Het is mogelijk om vanaf floppy met PasTEX te werken, maar dat is een vorm van masochisme. PasTEX is verkrijgbaar bij elke goed gesorteerde public domain leverancier. Wie toegang heeft tot Internet kan PasTEX op elke AmiNet site vinden. Natuurlijk staat het pakket ook op het Amiga Magazine BBS (079-618821).

Literatuur:

Leslie Lamport - LaTEX, a document preparation system
Gavin Maltby - An introduction to TEX and friends



COMMUNICATOR II

SerNet als toefje op de room

In Amiga Magazine 29 deden we verslag van onze ervaringen met de Communicator, een kastje dat de CD32 aan een Amiga koppelt. Hoewel we onze waardering uitspraken over het hardware-ontwerp, kwamen we bij het gebruik van de software nogal wat oneffenheden tegen. Nog geen maand later stuurde Eureka de Communicator II met een 'totaal nieuwe versie' van de software. Nederlandse produkten hebben bij Amiga Magazine altijd een streepje voor: tijd voor een herkansing dus. Wie alles over de vele mogelijkheden van de Communicator wil weten kan het beste Amiga Magazine 29 nog eens nalezen. In dit artikel gaan we voornamelijk in op de verbeteringen, de toevoegingen en de onaangename puntjes die niet gewijzigd zijn.

Direkt al bij het uitpakken worden we verrast: het kastje van de Communicator bevat nu een mooie sticker waarop we precies kunnen zien welke funkties de verschillende knoppen op de gamecontroller hebben. De ledjes van de Communicator zijn naar de voorzijde verhuisd. Aan de onderkant van het kastje treffen we op verschillende plaatsen schroefjes aan. Hierdoor moet je niet alleen uitkijken dat je je buro niet beschadigt, ze zorgen er ook voor dat de Communicator wat wankel staat.

De software bevindt zich op één cd en twee diskettes. De cd bevat alle programma's voor de CD32. Op de diskettes staat de Amiga-software. Voor de installatie levert Eureka een script bij.



Het hoofdmenu van de CD32-software is drastisch veranderd en nu zonder muiswijzer te bedienen.



Het Help-scherm vertelt ons welke knop we tijdens het booten ingedrukt moeten houden om direkt de software van onze keuze te starten. Dezelfde informatie is ook op de sticker van de Communicator te vinden.

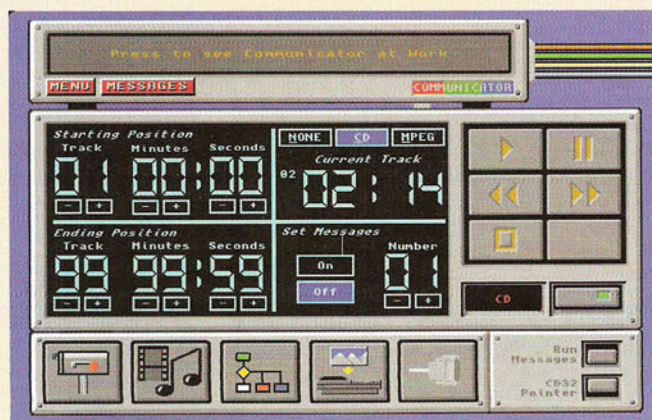
Nadat alle software een plaatsje heeft gekregen en we de CD32 met het meegeleverde kabeltje aan de Amiga hebben gekoppeld, wordt het tijd om alles in te schakelen.

SOLOGEHEUGEN

Het menu van de Communicator software blijkt sterk verbeterd. De muis is gelukkig niet meer nodig. We kunnen onze keuze uit de verschillende onderdelen nu met de gamecontroller maken. Op het moment dat we onze voorkeur te kennen geven, verschijnt er een volgend menu waarin we kunnen bepalen of we het betreffende programma uitsluitend voor deze sessie of altijd willen starten. In het laatste geval legt de Communicator-software onze keuze in het geheugen van de CD32 vast. De eerstvolgende keer dat we de CD32 resetten of aanzetten, leest hij onze voorkeur uit dit geheugen en start direkt de software van onze keuze. Dit is met name handig als we de Communicator bijvoorbeeld uitsluitend aangeschaft hebben om er in samenwerking met Scala presentaties mee te maken. In dat geval is het immers zinloos om elke keer al die andere opties voor je neus te krijgen.

76.800 BITS PER SEKONDE

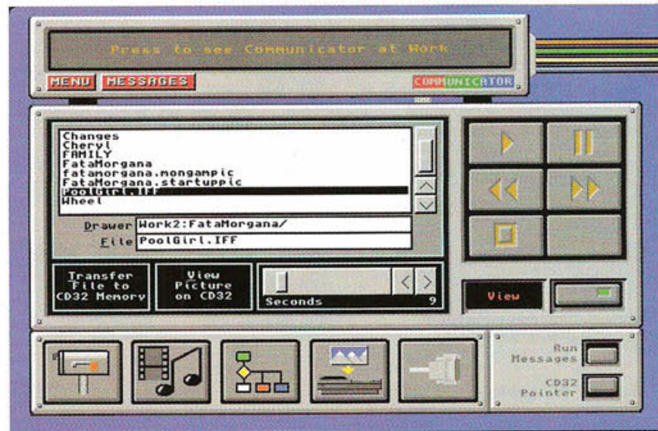
Bij de vorige versie van de Communicator ging de seriële verbinding tussen de Amiga en de CD32 regelmatig verloren, met name als we de baudrate hoger instelden dan 19.200 bits per sekonde. Op welke snelheid onze opstelling het best funktioneerde, viel uitsluitend experimenteel vast te stellen. In het menu waar we deze baudrate in kunnen stellen, ontdekken we nu een aparte testknop. Op het moment dat we daarop drukken laat de CD32 een biepje horen en geeft op het scherm aan dat de verbinding goed is. Helaas is de kontrolemethode die de software hierbij gebruikt onvoldoende. Zelfs als we voor 76.800 bps kiezen vertelt de CD32 dat de kommunikatie goed verloopt. Elke andere menu-optie die we daarna gebruiken geeft echter problemen



Aan de funkties om tekst naar de CD32 te sturen en audio- en video-cd's af te spelen is niets veranderd. Terecht, want die funkties vormen de paradepaardjes van de Communicator.



Aan het menu om de seriële poort in te stellen is een testknop toegevoegd. Met de knop kunnen we uitsluitend kontroleren of beide computers op dezelfde snelheid staan. Over de kwaliteit van de verbinding vertelt de testoptie ons niets.



De View-optie biedt nog steeds geen mogelijkheid om meer dan één plaatje aan te wijzen. Daarnaast kontroleert de software ook nog niet of het gekozen bestand wel op het scherm van de CD32 te tonen is.

vanwege de te hoog ingestelde snelheid.
De handleiding van de Communicator is op dit punt gelukkig duidelijk: er staat precies in welke snelheid we bij de kommunikatie met de verschillende Amiga-modellen mogen gebruiken. Daarnaast bezit de CD32-software nu een knop om de snelheid weer op 9600 te zetten. Als de twee computers het kontakt verliezen, hoeven we daardoor niet alles te resetten.

PAS OP DE PLAATS

De mogelijkheden om teksten vanuit de Amiga naar de CD32 te sturen zijn niet veranderd. Terecht, want juist op dat punt scoort de Communicator meer dan uitstekend. Ook de aansturing van audio- en video-tracks (MPEG) bleef ongewijzigd.
Bij de opties 'view' en 'files' betreuren we echter het uitblijven van wijzigingen. Het is bijvoorbeeld nog steeds niet mogelijk om meerdere plaatjes in één keer aan te wijzen om daarmee een slideshow samen te stellen. Ook een kontrole of de Amiga of de CD32 wel in staat zal zijn een bepaald bestand te laten zien, ontbreekt nog steeds. Als we bijvoorbeeld een JPEG-afbeelding van 1,2 Mb aanwijzen, komen we er tien minuten later pas achter dat de CD32 daar geen raad mee weet.

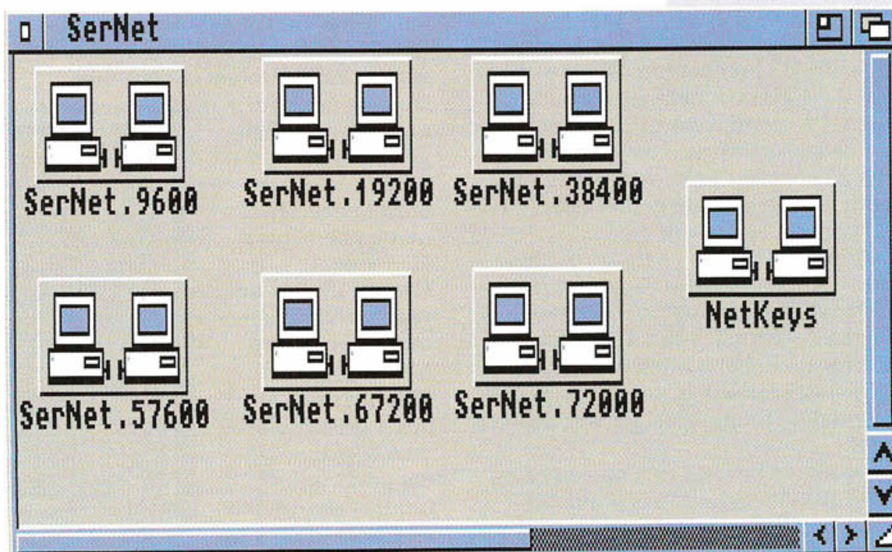
Hetzelfde geldt bij de optie 'Files': een mogelijkheid om meerdere bestanden of een hele lade in één keer van de CD32 naar de Amiga te 'downloaden' is nog steeds niet aanwezig. Wel kwamen we een nieuw probleem tegen: als er met de voorgaande opties iets fout gaat, zet de CD32 zijn seriële snelheid direkt op 9600 baud. Als we de snelheid van de Amiga niet met de hand aanpassen, is kommunikatie niet langer mogelijk. Daarnaast raakt de Amiga-software nog steeds van slag als we tweemaal op de naam van een lade klikken.

SERNET

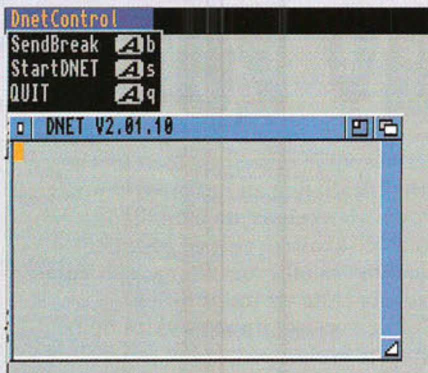
Naast de vertrouwde opties bezit de nieuwe Communicator-software een aantal mogelijkheden die we in de vorige versie niet tegenkwamen. De belangrijkste toevoeging is SerNet. Hiermee kunnen we meerdere Amiga's via de seriële poort met elkaar verbinden. In zo'n serieel netwerk kan de ene computer gebruik maken van de devices van de andere. Dat komt als geroepen, want we willen de cd-speler van de CD32 dolgraag vanuit de Amiga benaderen.
Het in gebruik nemen van het netwerk is eenvoudig: op de CD32 kiezen we de bijbehorende menu-optie. Een volgend menu vraagt ons om de seriële snelheid in te stellen. Daarna reset de CD32 en start het netwerk automatisch op. Voor een deel tenminste: een netwerk bestaat tenslotte uit minimaal twee computers.
Op de Amiga treffen we een SNET-lade met verschillende ikonen aan. Uit de naam van de ikonen kunnen we de snelheid van het netwerk opmaken. Als we op de CD32 aangeven dat het netwerk 19.200 bits per sekonde moet versturen, kiezen we op de Amiga voor het SerNet.19200 ikoon. Als dat programma gestart is, verschijnt er een klein venster op de werkbank. Een soortgelijk venster staat ook op de CD32 paraat. In de menubalk kunnen we vervolgens voor 'StartDNET' kiezen, waarna de verbinding tot stand komt. De Amiga is op dat moment uitgebreid met het device 'SNET:'. Een ikoon dat de cd voorstelt treffen we



Voordat we SerNet starten, stellen we eerst de snelheid op de CD32 in. Met de linker OK-knop geven we aan dat onze keuze in het geheugen van de CD32 opgeslagen moet worden.



Nadat de CD32-kant van SerNet paraat staat, starten we het bijbehorende programma op de Amiga.



Met StartDNET aktiveren we het seriële netwerk.

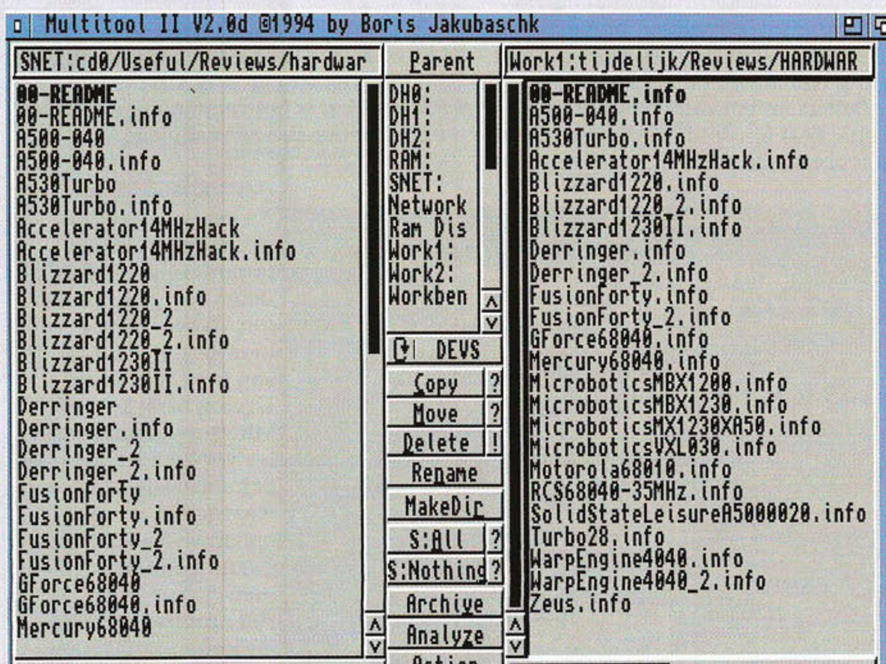
echter nog niet op de Werkbank aan. Hiervoor is nog een extra stap nodig. In de CLI (of via de optie 'opdracht uitvoeren') geven we het kommando 'dir SNET:CD0'. Meteen verschijnt er een inhoudsoverzicht van de cd op het scherm. Gelijktijdig zien we het bijbehorende ikoon op de Werkbank.

FOUTENVANGER

Een netwerk via de seriële poort is nooit erg snel. Afhankelijk van het type Amiga kunnen we de poort op maximaal 115.200 bits per sekonde instellen. Als we dat vergelijken met de bekende Ethernet-kaarten, die op 10 Megabit per sekonde werken, mogen we rustig van 'traag' spreken. Het voordeel van SerNet is natuurlijk het prijskaartje: de seriële verbinding tussen de Amiga en CD32 is dankzij de Communicator al aanwezig en de software treffen we ook zonder extra kosten aan. Het spreekt voor zich dat SerNet zich niet leent om op de Amiga programma's van cd te starten. We zullen het dan ook voornamelijk gebruiken om bestanden van de cd naar de harde schijf van de Amiga te kopiëren. Onze eerste tests wijzen uit dat we SerNet zonder problemen op 57.600 in kunnen stellen. De effektieve snelheid ligt veel lager, maar SerNet vangt netjes alle fouten af.

ROTTE FISH

De eerste cd die we via SerNet aan onze Amiga koppelen is de september uitgave van Fred Fish. Het opvragen van een inhoud levert geen problemen op. Als we tegen beter weten in een programma proberen te starten, vertelt de Amiga dat het bestand niet te vinden is. Dat moeten we natuurlijk eerst naar de Amiga overbrengen. Met behulp van DiskMaster en MTools bestanden kopiëren gaat echter fout. Van bestanden met een ikoon kopieert de Amiga uitsluitend de ikooninformatie. Het bestand zelf blijft onaangeroerd. Ook andere door Fred Fish uitgegeven cd's vertonen dit verschijnsel. Bijna geven we de schuld aan de Communicator/SerNet kombinatie. Als we dezelfde tests echter met een paar andere cd's uitvoeren, blijkt alles wèl naar behoren te werken. We zijn zelfs in staat om programma's via het netwerk te starten. Dat is niet aan te bevelen overigens: een spel zoals de cd-versie van Digger maakt gebruik van meer dan een megabyte aan plaatjes. In de tijd dat het spel nodig heeft om te laden, kun je makkelijk je kamer opruimen (en die van je zus ook!). De spellen die we getest hebben, werken bijna allemaal, tenzij ze digital audio af willen spelen. Ook andere cd's zijn eenvoudig via SerNet te gebruiken. Een welkome aanvulling dus.



Als we een aantal bestanden van de Fred Fish CD naar de harde schijf kopiëren, stuurt de CD32 uitsluitend de ikoonbestanden.

MAINACTOR

Een andere noviteit aan de Communicator II vormt het programma MainActor. Dit is in staat om verschillende soorten animaties af te spelen en afbeeldingen te laten zien. Hierbij beperkt de software zich niet alleen tot Amiga-formaten. Als we in de cd-rom winkel kijken, zien we een flinke hoeveelheid cd's met plaatjes en animaties die op en voor pc's gemaakt zijn. Deze bevatten in de regel GIF-plaatjes en FLI- of DL-animaties. MainActor kan deze animaties niet alleen afspelen, de geregistreerde versie is ook in staat om ze te konverteren.



Ook voor Twin Express heeft de CD32-software een apart menu waarmee we de seriële snelheid in kunnen stellen.

Op de CD32 heeft MainActor moeite om de verschillende animatiesoorten te herkennen, waarschijnlijk veroorzaakt door een gebrek aan geheugen. De kracht van de software blijkt pas als we het geheel op onze (uitgebreide) A1200 installeren. Bijna elk type animatie wordt zonder problemen ingelezen. We kunnen vervolgens elk frame afzonderlijk in de editor bekijken en in sommige gevallen aanpassen. Bijzonder handig is de optie om de 'afspeelresolutie' te veranderen. Bij de shareware-versie is het niet mogelijk om de bestanden weer naar harddisk te schrijven, maar wie de software registreert ontvangt een exemplaar waarmee dat wel kan.

KONKLUSIE

De software van de Communicator II is een heel stuk uitgebreid. De mogelijkheid om je menukeuze in het geheugen van de CD32 op te slaan vinden we bijzonder handig en tijdbesparend. De belangrijkste toevoeging is SerNet, waarmee we de cd's in de CD32 vanuit de Amiga gewoon als device kunnen benaderen. Het is wel jammer dat een aantal van de storende foutjes die we in Amiga Magazine 29 rapporteerden er nog steeds inzit. Als we echter zien hoe het geheel in nog geen twee maanden gegroeid is, kijken we met vertrouwen naar de toekomst.

Produkt: Communicator II
Informatie: Eureka
Telefoon: 046-370800

InterPlay zet pre

Zolang er computers zijn, maken mensen al demonstraties. In de tijd van de Commodore 64 en de MSX computer, ooit de grafische werkpaardjes voor de doorsnee gebruiker, bestonden presentaties uit een tekening in lage resolutie met zestien kleuren waarachter een leuk pingelmuziekje speelde. Tegenwoordig mengen we beelden van fotokwaliteit, muziek van cd-kwaliteit, animaties en zelfs stukjes film met snelheden van een F-16 tot een toonbaar geheel. Alles werd in korte tijd mooier, groter en sneller. Zelfs de naam van dergelijke demonstraties kreeg een modern tintje: heden ten dage praten we over een multimediale presentatie.

Om al dit moois op het scherm te kunnen vertonen kregen we mooiere, grotere en snellere computers. Wie vandaag de dag een mooie produktie wil maken, dient diep in de buidel te tasten en zich te verwennen met snelle computers, grote harddisks en vele megabytes aan geheugenchips.

Nog niet zo lang geleden deed ook de CD-ROM haar intrede met een opslagkapaciteit van maar liefst 640 Megabytes; een ideaal apparaat om produkties op te slaan. Optonica LTD uit Engeland ontwikkelde voor deze nieuwe datadrager een compilatieprogramma waarmee we onze zelfgemaakte produkties op cd kunnen (laten) persen. Nu zult u denken dat Interplay, want zo heet het programma, alleen werkt met die voornoemde snelle computers volgepropt met geheugen, maar niets blijkt minder waar.

Interplay, op zich ontwikkeld voor de CD-32 en Amiga's met CD-ROM spelers, kan zelfs ingezet worden voor de ontwikkeling van CDTV-titels.
De CDTV-computer, een inmiddels verouderde en enigszins geflopte uitgave van Commodore, is uitgerust met een interne CD-ROM speler die een overdrachtssnelheid van slechts 150 kilobytes per sekonde haalt (ter vergelijking: een moderne harddisk verzendt met gemak zo'n 2 MEGAbyte per sekonde). Als u daarbij nog bedenkt dat de CDTV slechts 1 megabyte geheugen ter beschikking heeft, dan is het op zijn minst opmerkelijk te noemen dat een programma als Interplay in staat is op dergelijke systeemkonfiguraties een volwassen multimediaprodukt te draaien. Maar Interplay kan nog meer!

verwacht je onbewust toch iets meer. De installatie van het programma verloopt vlekkeloos: de benodigde 2 Mb harddiskruimte vult de installer op met het hoofdprogramma, een enkel voorbeeldje en wat utilities.
Na de vereiste dubbelklikjes op het Interplay-ikoon start het programma op en volgt weer een kleine schrikreaktie: het scherm is voor ongeveer 33 % gevuld en toont een simpele user-interface met een paar knopjes en wat ondoorzichtige ikoontjes. Toch maar even het bijgeleverde voorbeeld starten dan.
Het scherm vult zich met een aardig achtergrondplaatje en drie knoppen die we met de muis kunnen bedienen. Na een druk op de knop presenteert zich een soortgelijke pagina en daarna...niets meer; dat was het dan! Een voorbeeld met twee plaatjes en zes

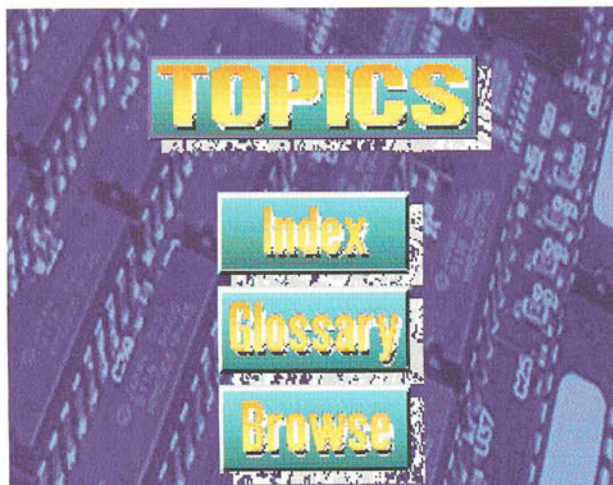


Het hoofdmenu van Interplay, van waaruit alles bestuurd en ingesteld wordt.

SCHRIKREAKTIE

Als we het pakketje openmaken vinden we een vierrings multomapje van A2-formaat met vier diskettes en zo'n vijftig bladzijden uitleg. De eerste reaktie is er een van teleurstelling. Het mapje kost tenslotte meer dan *f* 3000,- (om precies te zijn 995 pond) en dan

knoppen die verder geen funktie hebben.
Het lijkt erop dat dit geen programma is waarmee we tussen neus en lippen door even aan de s'ag kunnen. Misschien is het verstandiger om eerst het handboekje te raadplegen.

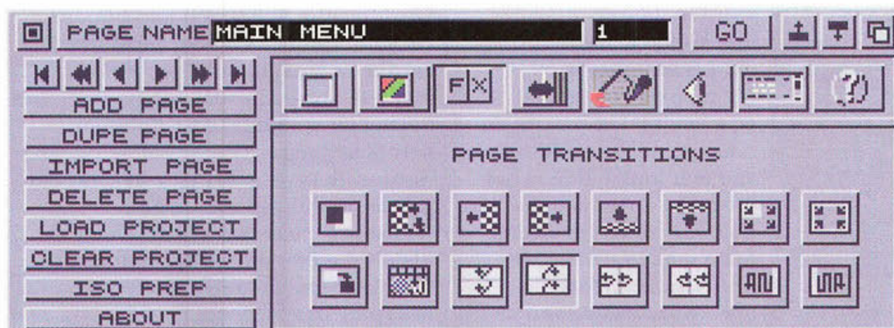


Achtergrondplaatje van een bijgeleverd voorbeeldscript(je).

PAGINAGEWIJS

Na een uurtje lezen wordt de zin van het programma iets duidelijker. Het is de bedoeling dat we eerst een harddisk of een partitie aan het programma toewijzen; liefst zo'n 640 Mb. Deze ruimte vullen we vervolgens met ons demonstratiemateriaal, waarna we aan de opbouw van onze produktie kunnen beginnen.
Het opzetten van een multimediaspektakel werkt bij Interplay op bijna dezelfde manier

sentaties op CD

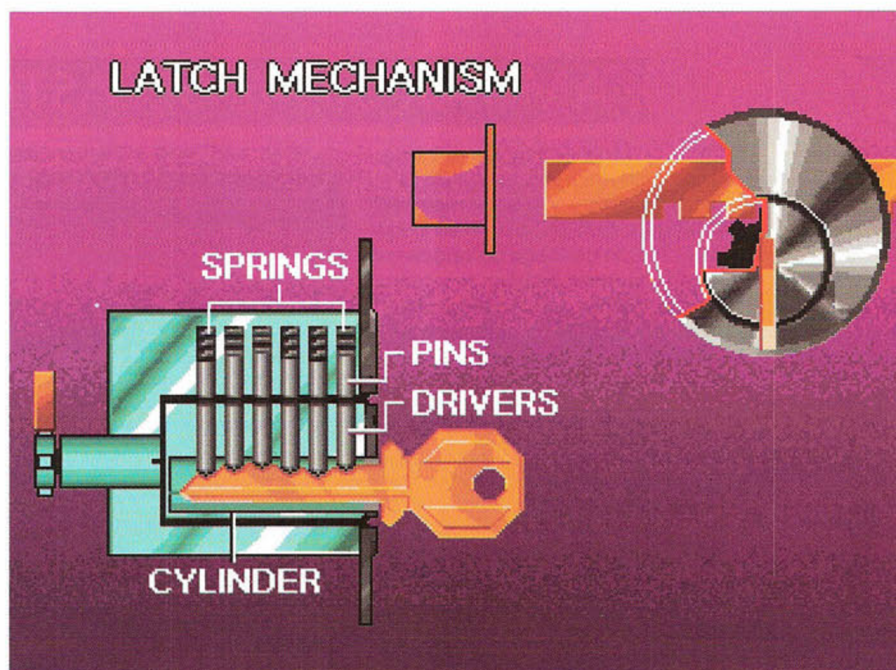


Het effekten-menu voor de pagina-wipes.

als bij alle andere bekende programma's zoals Scala en Mediapoint. We maken eerst een 'pagina' aan die we vervolgens vullen met een mooie achtergrond. Dit kan een gewoon IFF-plaatje zijn. Daarna plaatsen we de 'buttons'. Deze buttons zijn knoppen op het scherm waaraan we een bepaalde aktie verbinden. We kunnen bijvoorbeeld een andere pagina oproepen, een animatie laten zien, een muziekstuk of opgenomen geluid ten gehore brengen, een plaatje of foto tonen of zelfs een filmfragment. Op een simpele manier gezegd is dit alles wat we hoeven te doen om een produktie in elkaar te zetten.
Natuurlijk zou Interplay niet zo interessant zijn als het ook niet een paar nieuwe mogelijkheden had. Een van die mogelijkheden is, zoals al eerder genoemd, dat het programma overweg kan met minimaal geheugen en hardware in het algemeen. Het programma ziet zelf met welk apparaat het te maken heeft en stelt aan de hand daarvan zijn parameters in. Op een trage machine krijgen we zodoende wat minder kleuren en lopen animaties wat minder snel, maar door de opbouw van het programma en het gebruik van diverse geheugenbuffers is een filmpje dat we op een CDTV-computer afspelen nog heel aangenaam om naar te kijken.

MUZIEKBANDS OPGELET

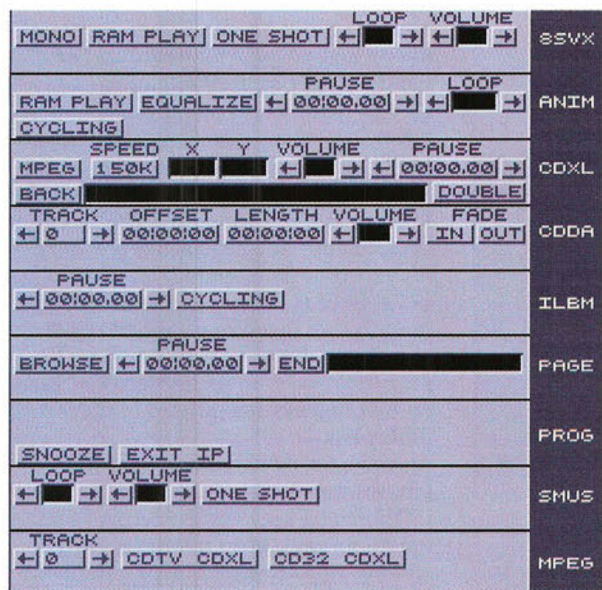
Het bijgeleverde soundutility is een noviteit van het programma. Met dit hulpprogramma is het mogelijk om elk gedigitaliseerd geluid om te zetten in een CDDA-track. CDDA (compact disk digitale audio) vinden we terug op alle muziek-cd's en staat borg voor een betere geluidskwaliteit die niet aan slijtage onderhevig is. Met een goede sounddigitizer (liefst een 16 bits) is het dus mogelijk om perfekt geluid op te nemen en dat vervolgens middels Interplay op cd te laten persen. De CDDA-sporen komen naast de demonstratie op de cd terecht en kunnen vanuit het programma aangeroepen en afgespeeld worden. Met een beetje oneigenlijk gebruik van het programma zijn beginnende muziekbands in staat om hun eigen cd te laten persen. Ook is het mogelijk om vanuit Interplay een filmspoor op de cd aan te roepen. Dit kunnen MPEG-films zijn zoals u die op CD-I schijfjes of op de CD-32 vindt, maar ook het CDXL-formaat wordt ondersteund. Hierdoor kunnen we film en geluid synchroon afspelen. We dienen er echter wel zelf voor te zorgen dat de fragmenten in het gewenste formaat staan: Interplay kan ze alleen aanroepen en niet zelf maken.



Voorbeeldplaatje van de werking van een cilinderslot ten behoeve van een interaktief systeem.

OVER NAAR ISO

We gaan even terug naar onze 640 Mb harddisk, die inmiddels vol staat met een mooie demonstratie. We zitten nog met één probleem. Het formaat van een cd is totaal anders dan het formaat dat we op onze harddisk gebruiken. Vergelijk het maar met een floppy die op een pc geformatteerd is. Die wijkt ook af van het Amiga-formaat. De CD-ROM werkt onder andere met het ISO-formaat, dus dienen we onze hele harddisk in die standaard om te vormen. Als onze produktie helemaal klaar is kunnen we op het ISO-ikoon drukken om de harde schijf leesbaar te maken voor de cd-pers.
Let wel: er is daarna geen enkele weg meer terug, dus dienen we er zeker van te zijn dat alles werkt en dat alle data inderdaad op de harde schijf staat en niet nog ergens in RAM of op een floppydisk.
Als onze harddisk na een paar minuten rammelen eindelijk omgezet is in ISO-formaat kunnen we hem afkoppelen en op zoek gaan naar een buro dat 'golddisks' kan persen. Een golddisk is een eerste proefdruk van een CD-ROM oplage en is bedoeld om de zaak grondig te testen voordat we onze bankrekening plunderen en een paar honderd cd's laten persen.
Hoe zorgvuldiger we bij het maken van onze presentatie op harddisk te werk zijn gegaan, hoe minder golddisks we hoeven te laten persen. De ervaring bij Optonica leert dat we toch wel zo'n vijf à zes golddisks moeten persen voordat alles echt goed werkt. Eén piepklein foutje maakt een golddisk tenslotte waardeloos. De perskosten van een golddisk bedragen ongeveer *f* 900,- dus het is raadzaam om één en ander goed te testen voordat we met onze presentatie op harddisk het land in trekken. Zelf een pers kopen kan natuurlijk ook, als we tenminste nog ergens *f* 20.000,- in een oude sok hebben liggen.



Instelscherm voor de preferences van Interplay.

Mocht alles goed gegaan zijn, dan kunnen we bij een 'disk-builder' of 'replicator' eindelijk onze eerste oplage laten persen. We moeten er daarbij rekening mee houden dat we voor elke cd die we laten persen zo'n *f* 4,50 tot *f* 8,00 aan Commodore kwijt zijn voor het gebruik van de cd-technologie! Of dat ook nog moet nu Commodore in liquidatie is, valt overigens te bezien.

ACHTERDEURTJE

Omdat CD-ROM een medium is waar nadien geen wijzigingen meer in aangebracht kunnen worden, bouwt Interplay een kleine achterdeur in uw presentatie op cd. Als u bijvoorbeeld 500 cd's heeft laten persen en u krijgt ineens melding van een foutje, dan is het mogelijk om een zogenaamde 'recovery-diskette' te maken. Dit is een diskette die tijdens de opstartprocedure van de CD-ROM ingrijpt en bepaalde wijzigingen uitvoert. Die oplossing is verre van elegant en werkt natuurlijk alleen op machines die naast een CD-ROM ook nog over een diskdrive beschikken, maar nood breekt wet: de kosten van 500 nieuwe cd's zijn immers ook niet te verwaarlozen.

KONKLUSIE

Interplay is abnormaal duur voor wat het te bieden heeft. Natuurlijk is het een van de weinige programma's die CD-ROM en het ISO-formaat ondersteunen, maar zodra het pakket zijn monopoliepositie op de markt verliest, zal de prijs drastisch zakken. Vanwege de ongemakkelijke bediening en de zeer magere handleiding is het echter de vraag of het dan überhaupt nog een marktpositie in handen kan houden. De soundutility is echter bijzonder aardig en zou eigenlijk los verkocht moeten worden, zodat ook beginnende musici en amateurs de cd binnen bereik krijgen.
Natuurlijk is de gebruiker in staat om mooie produkties met het pakket te realiseren, zoals we aan diverse CD-ROM's die momenteel in omloop zijn kunnen zien. Optonica heeft met Interplay bijvoorbeeld de cd's 'Pandora's Box' en 'Dinosaurs insight technology' gemaakt, die voor een paar tientjes verkrijgbaar zijn.
Wie ten koste van wat extra werk en veel geld een cd wil persen en niet kan wachten tot andere pakketten de CD-ROM markt veroveren, kan met Interplay pionieren.
Heeft uw projekt echter nog niet zo'n haast, dan lijkt het zinvol om de kat uit de boom te kijken.

Peter Scheepens

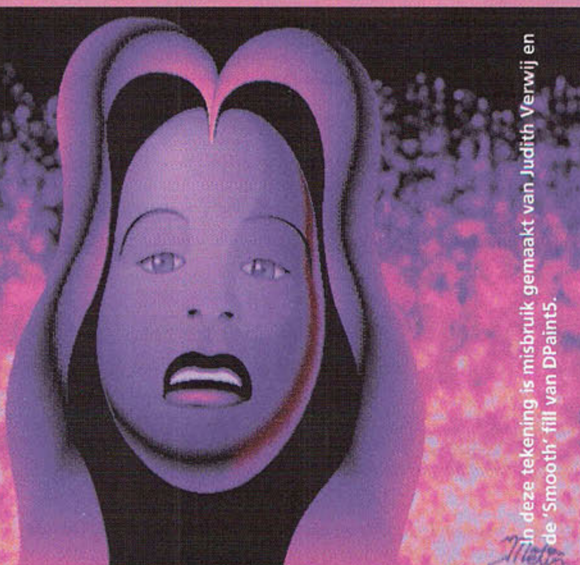
Pakket: Interplay (vier disks + 12 maanden on line support). Prijs: 995 Engelse ponden
Informatie: Optonica LTD,
telefoon +44 455 558282



Koning wordt Keizer?

Jawel, u leest het goed: terwijl donkere wolken van onzekerheid over de wereld van Commodore drijven, breekt er een verrassend zonnetje door in de vorm van Deluxe Paint deel vijf. Mocht u net om de Amiga-hoek kijken, weet dan dat 'DPaint' het beroemdste programma uit de geschiedenis van de kreatiefste personal computer is. Het uitgebreide maar gebruiksvriendelijke tekenpakket van Electronic Arts evolueerde door de jaren heen van een nog relatief simpele eerste versie tot de professionele nieuwste incarnatie die in de herfst verkrijgbaar zal zijn. Sinds hoofdstuk 4.5 worden de mogelijkheden van de AGA-Amiga's ook volledig ondersteund, dus bezitters van een A1200 of A4000 kunnen ook lekker met DPaint uit de voeten. Meer informatie over Deluxe Paint (I tot en met) IV vindt u in Amiga Magazine nummer 17.
Enfin...tijd om eens even nieuwsgierig rond te neuzen in de demonstratieversie van numero cinq.

Bij het opstarten biedt het keuzemenu voor de scherminstellingen ons 16 (standaard Amiga's) tot 64 kleuren (AGA-Amiga's). De rest van de schermkeuzemogelijkheden, inklusief overscan, ontbreekt in de demo.
Tussen de pull-down menu's treffen we twee nieuwe aan: 'Macro' en 'User'. DPaint 5 bevat dus de mogelijkheid om macro's op te nemen, oftewel een reeks handelingen samen te vatten en toe te kennen aan een toetsenkombinatie. Een zeer bruikbare optie, waarbij de macro's blijkbaar ondergebracht kunnen worden in het User-menu.
In het Picture-menu zien we niets nieuws, maar als we iets proberen te laden, merken we dat DPaint eindelijk gebruik maakt van een externe requester library. Hierbij kunnen we bovendien een informatievenster kompleet met picture preview oproepen.
Bij de Brush-mogelijkheden zijn de opties 'Solid Body' en 'Frame Only' aan of uit te zetten. Solid Body maakt het afgesloten gedeelte van een opgepakte brush ondoorzichtig; een soort gedeeltelijke Replace-funktie uit het Mode-menu. Frame Only zorgt ervoor dat de aktieve brush slechts wordt weergegeven door een omlijning, voor de nodige snelheidswinst.
Het Mode-menu bevat een toffe nieuwe optie genaamd 'Rubthru', waarmee we via de aktieve brush de spare page door de main page heen kunnen tekenen (het blijft leuk, dat gooien met die veelzeggende computertermen!).



In deze tekening is misbruik gemaakt van Judith Verwij en de 'Smooth' fill van DPaint5.

MOVING CAMERA

In het Animation-menu werd de Movefunktie uitgebreid met een fade-optie en een 'Adjust' knop, waarmee we de begin- en eindpositie van de brush in kwestie visueel mogen bepalen, als alternatief voor het eeuwige gegoochel met getallen. Een beetje gejat van Brilliance, maar ja: Electronic Arts moet de konkurrentie nu eenmaal bijbenen om DPaint interessant te houden. Naast Move is er nu ook 'Camera Move', waarin de gebruiker kan bewegen over en inzoomen op een tekening die eventueel groter dan het scherm kan zijn. Een ideale mogelijkheid voor panning. En ja hoor: het is ook eindelijk zover dat elke frame in een animatie een eigen snelheid en palet mag hebben.
Hoera! We hebben trouwens nog niet eens vermeld dat de menu's in DPaint zich nu in officiële Intuition 3.0 vensters bevinden. Niet per se broodnodig, maar evengoed aangenaam. Ook de palette- en ranges-menu's zien er wat overzichtelijker uit dan voorheen. Tjonge, ze hebben bijna overal aan zitten sleutelen!
We schuiven de muispijl door naar het Effect-menu, waar we ook enkele primeurtjes vinden: de lighttable is uitgebreid met een extra laag en een menu waarmee we de individuele lagen aan- en uit kunnen zetten. Bovendien mogen we van elke laag vrij de intensiteit bepalen.
De opties voor een pressure pad werden ook ietsje uitgebreid en tenslotte ontdekten we twee nieuwe items genaamd 'Media' en 'Texture', die ook in kombinatie bruikbaar zijn. Met de Media-optie kunnen we een naturalistisch medium inladen, zoals het meegeleverde voorbeeld 'krijt' en via texture laden we een plaatje in dat via het tekenen met de aktieve brush door ons artwork heen schemert. Een beetje te vergelijken met de Rubthru-mode.

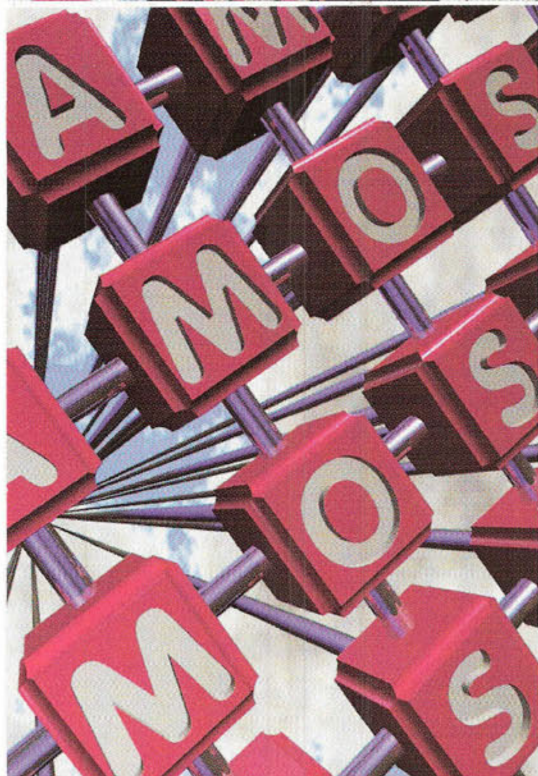
VOORKEUREN

Zelfs het preferences-menu is niet veilig gebleven voor ingrijpende veranderingen. Zo kunnen we nu voor een aantal belangrijke menu's, zoals het Fill-menu, standaard instellingen vastleggen. Er kan ook een standaard fonts-directory worden bepaald. Nu we het toch over het Fill-menu hebben: hierin vinden we naast Random en Pattern een nieuwe dither-vorm: 'Smooth'. Bovendien is Rubthru ook in het Fill-menu als mogelijkheid opgenomen.
De airbrush-funktie werd uitgebreid met een nieuwe, natuurgetrouwere nabootsing van een airbrush, inklusief een bijbehorend menu met instelmogelijkheden.

Poeh poeh! Even op adem komen hoor. Het vergt een hoop energie om zoveel interessante vernieuwingen in vogelvlucht op te sommen. In elk geval is het gerechtvaardigd dat er een vijf staat achter deze versie van Deluxe Paint. We zullen voor een uitgebreide test op de eindversie moeten wachten, maar hoge verwachtingen zijn zonder meer gekweekt. Opschieten, Electronic Arts, want we kunnen niet wachten!

Metin Seven

Camera Move
X Y Z
Dist: 0 0 0 Cam
Zero Cyclic
Slow In: 0 Move
Slow Out: 0 Wrap
Count: 10
Start End Adjust
Preview New Before After
Exit Load Save Cancel



TOP-DOWN PROGRAMMEREN IN AMOS

Amiga Magazine heeft een warm hart voor Nederlandse programmeurs. Daarvan kunnen er wat ons betreft niet genoeg zijn. Zonder slimme programmeurs kunnen we geniale programma's immers vergeten. Het is dus in ieders belang om programmeren op de Amiga te stimuleren.
De eerste taal die in aanmerking komt als je de Amiga wilt leren beheersen is Basic. Het vervelende is dat de meeste Basic-kursussen u als een beginneling behandelen. De eerste les leert u uw naam op het scherm printen en in de tweede les behandelt men een programma dat priemgetallen berekent. Gaap!
Geen wonder dat de meeste mensen afhaken.
Amiga Magazine kiest een andere manier om u Basic te leren. In plaats dat we de stof stapje voor stapje moeilijker maken, springen we meteen middenin de problemen. Vergelijk het met autorijden. U mag vanaf de eerste les sturen. Dat maakt autorijles zo leuk. En waarom zou dat met programmeren ook niet zo kunnen gaan?

Bouw uw eigen databasemanager!

DEEL 4: Amiga menu-bediening

In de eerste drie afleveringen uit deze kursus bouwden we in grote lijnen een programma dat adressen beheert. We maakten routines om adressen in te voeren, er doorheen te bladeren, ze te bewaren, te laden, te veranderen, te wissen, erin te zoeken en ze te sorteren.
Wie die afleveringen gemist heeft: het programma waarmee we vorige keer eindigden en deze keer beginnen staat op onze servicediskette.
De vorige aflevering lukte het ons om een menu met selektieknoppen op het scherm te toveren. De gebruiker van ons programma kan nu netjes met de muis zijn keuze bepalen. Die knoppen staan echter op een nogal saaie achtergrond. Laten we die eerst maar eens verfraaien.

DECOR

Er zijn verschillende technieken te hanteren om een fraai achtergrondje te maken. We kunnen bijvoorbeeld via een tekenprogramma als DPaint een scherm ontwerpen met precies dezelfde afmetingen als het scherm van onze database. Deze maten hebben we in een van de vorige afleveringen vastgelegd via de opdracht:

```
Screen Open 0,640,256,16,Hires
```

(de zevende regel van onze listing).
De 'Hires' IFF-afbeelding moet derhalve 640 pixels breed en 256 hoog zijn en mag niet meer dan zestien kleuren bevatten. Om de afbeelding (die we in DPaint de naam Amos.IFF geven) vanuit ons programma in te laden en op het scherm te plaatsen hebben we slechts één opdracht nodig:

```
Load Iff "Amos.IFF"
```

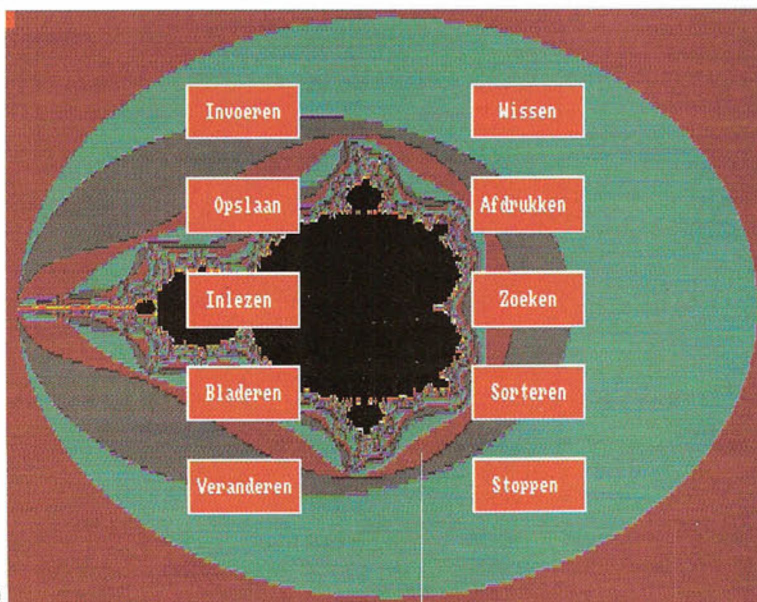
Als we onze huidige listing bekijken, zien we dat het scherm op twee plaatsen met een CLS opdracht schoongemaakt wordt. De eerste keer vlak voordat het menu getekend wordt, de tweede keer voordat ons programma één van de subroutines aanroept. Zo'n CLS-opdracht veegt ook ons plaatje van het scherm. Het zou natuurlijk vervelend zijn als we daardoor de afbeelding elke keer opnieuw van schijf moesten lezen. Daarom passen we de listing een klein beetje aan. De nieuwe opdracht luidt:

```
Load Iff "Amos.IFF", 1
```

Hiermee laden we het plaatje in een onzichtbaar scherm 1 ergens in het geheugen van de Amiga. Vlak daarna opent ons programma zijn eigen scherm (nummer 0) met het 'Screen Open' kommando. De eerste 'CLS' opdracht (vlak voordat het menu opgebouwd wordt) vervangen we vervolgens door:

```
Screen Copy 1 to 0
```

Hierdoor kopiëren we de inhoud van het onzichtbare scherm 1 (het IFF-plaatje) op scherm 0 (het scherm waar ons programma mee werkt). Eventuele rommel op scherm 0 (die we voorheen met CLS lieten verdwijnen) is dus meteen weg. Het plaatje blijft veilig op het onzichtbare scherm 1 staan, zodat we het niet



meer hoeven te laden als we, na bijvoorbeeld het invoeren van een nieuw adres, het menu weer terug willen krijgen.

REGENBOOG

Misschien heeft u wel helemaal geen tekenprogramma als DPaint tot uw beschikking. Geen probleem! In plaats van het inlezen van een IFF-plaatje kunnen we Amos natuurlijk ook zelf een plaatje laten tekenen. De programmeur mag hiervoor uit een grote lijst opdrachten putten. Eén van de leukste daarvan is 'Rainbow'. Daarmee kunnen we een kleurverloop genereren. Via het kommando 'Screen Open' hebben we Amos verteld dat we niet meer dan zestien kleuren gebruiken. Hoe kunnen we dan een regenboogeffekt genereren, zult u zich afvragen. Amos gebruikt daar een truukje voor. Als we de programmeertaal vragen een regenboog op het scherm te toveren, gebruikt Amos daar slechts één tekenkleur voor. De Amiga vult de eerste regel met schermpuntjes vervolgens met deze kleur. Voordat



de tweede grafische regel aan de beurt is, verandert de computer de kleur echter een klein beetje. Het resultaat is een perfekt kleurverloop terwijl we niet meer dan één tekenkleur gebruiken. Voor de definitie van de regenboog nemen we de volgende regel achter het kommando 'Screen Open' op:

```
Set Rainbow 1,1,300,"(1,-1,255)","(10,1,255)",
"(255,-1,255)"
```

Uitleg van de verschillende parameters zou in het kader van deze kursus wat te ver voeren. U moet het zien als een noodmaatregel voor het geval u niet over een IFF-plaatje beschikt. (Dat betekent overigens niet dat u niet met de parameters kunt experimenteren om er zelf achter te komen!)
Nu de regenboog gedefinieerd is, plaatsen we hem op het scherm met:

```
Rainbow 1,1,42,259
```

Ook nu laten we de uitleg achterwege. Wat u wel moet weten is dat de twee CLS-kommando's in dit geval gewoon moeten blijven staan. Na CLS brengt Amos zijn basisscherm in beeld. En dat is dankzij het kommando Rainbow een prachtig kleurverloop geworden.

MENUBALK

Die knoppen (mouse zones) funktioneren wel heel aardig, maar toch werkt ons programma nog niet zoals we op de Amiga gewend zijn. We missen de vertrouwde menubalk. Die gaan we dus nog even aan ons programma toevoegen.
Het leuke van de routines die we zullen beschrijven is dat de menubalk en het knoppenscherm prima samen werken.

AMOS-POST

NIET IN DE HAAKJES

Zit ik op één van die spaarzame vrije zondagen achter mijn A500 computertje om weer eens wat met Amos te doen, kom ik zo'n leuk bestandje tegen in Amiga Magazine 29. Daar staat een listing in van een database-programma. Dat kan ik goed gebruiken, dus vol goede moed ga ik aan de gang. Als ik alles regel voor regel overgetikt heb, klik ik vol spanning op de Test-knop. Er blijken nogal wat fouten in mijn typewerk te zitten. Regel voor regel heb ik mijn listing met die in Amiga Magazine vergeleken om mijn tikfoutjes te verbeteren. Absoluut zeker dat er geen fouten meer inzitten, kies ik nogmaals de Test-knop. Amos is het nog steeds niet met Amiga Magazine eens. De cursor staat steeds op de "j" van de volgende regel:

```
Repeat: JN$=Lower$(Inkey$) : Until JN$= "j" or
JN$= "n"
```

Kunnen jullie je licht er eens over laten schijnen?

R.A. de Jong, Vlaardingen

Bij het samenstellen van de Amos-kursus gebruiken we Amos Professional. Deze interpreter heeft een optie om te kontroleren of een listing compatibel is met Amos V1.3. Om ervoor te zorgen dat de listing door zoveel mogelijk lezers te gebruiken is, maken we veelvuldig gebruik van deze mogelijkheid. Zodoende kreeg de listing van AM29 onze goedkeuring.
Naar aanleiding van uw brief hebben we de echte Amos 1.3 even van stal gehaald om te kijken wat er aan de hand is. Op zich zitten er geen fouten in de listing. Amos 1.3 wil echter iets nauwkeuriger omschreven hebben hoe hij moet handelen. Als u de regel

```
Repeat: JN$=Lower$(Inkey$) : Until JN$= "j" or
JN$= "n"
```

vervangt door

```
Repeat: JN$=Lower$(Inkey$) : Until (JN$= "j") or
(JN$= "n")
```

werkt de listing wel naar behoren.
Het probleem wordt veroorzaakt doordat Amos 1.3 eerst de 'or' vergelijking probeert op te lossen. De 'or' funktie is echter uitsluitend uit te voeren op numerieke variabelen of op de (true/false) uitkomst van een vergelijking. Nu er haakjes om de vergelijkingen staan, voert Amos 1.3 eerst de vergelijking uit. Hierdoor staat zowel voor als na de 'or' een 'True' of 'False' (een vergelijking geeft 'true' als deze klopt. Dus "j"="j" levert True, terwijl "j"="k" False oplevert.) Als de haakjes er niet staan, probeert Amos 1.3 eerst de vergelijking "j" or JN$ op te lossen en geeft dan een foutmelding omdat "j" niet numeriek is. Amos Professional is in dat opzicht wat slimmer.

Hierdoor kan elke gebruiker zijn favoriete bediening kiezen. Een menubalk bestaat uit een aantal menutitels met daaronder een uitrolmenu met verschillende opties. En dat is ook precies zoals Amos er tegenaan kijkt. Om een menu te maken definiëren we eerst de menutitel en vervolgens de onderliggende opties. Amos heeft hiervoor de tabel Menu$() gereserveerd. De menutitel van het eerste menu bepalen we met:

```
Menu$(1)= "De menutitel"
```

De verschillende opties van het eerste menu definiëren we met:

```
Menu$(1,1)= "Eerste menukeuze"
Menu$(1,2)= "Tweede menukeuze"
```

Op dezelfde manier zijn we in staat om submenu's te kreëren:

```
Menu$(1,2,1)= "Eerste optie submenu bij menukeuze twee"
Menu$(1,2,2)= "Tweede optie submenu bij menukeuze twee"
```

In ons voorbeeld plaatsen we de verschillende teksten, net als bij het knoppenmenu, in dataregels. Elke regel begint met een menutitel, gevolgd door de verschillende menu-opties. Het einde van de menu-opties markeren we met een lege string (""). Via

L I S T I N G

```
AANTAL=50 : HOOGSTE=0
Dim NAAM$(AANTAL),ADRES$(AANTAL),PC$(AANTAL),WPL$(AAN-
TAL)
Dim TEL$(AANTAL),GEB$(AANTAL),BIJZ$(AANTAL)
Global AANTAL,HOOGSTE
Global NAAM$(),ADRES$(),PC$(),WPL$()
Global TEL$(),GEB$(),BIJZ$()
Screen Open 0,640,256,16,Hires
Set Rainbow 1,1,300,"(1,-1,255)","(10,1,255)","(255,-
1,255)"
Rainbow 1,1,42,259
Reserve Zone 10
Data " Invoeren ",20, 5," Opslaan ",20,10
Data " Inlezen  ",20,15," Bladeren ",20,20
Data "Veranderen",20,25,"  Wissen  ",50,5
Data "Afdrukken ",50,10,"  Zoeken  ",50,15
Data " Sorteren ",50,20," Stoppen  ",50,25
MENUDATA:
Data " Bestand  ","Inlezen","Opslaan","Afdrukken",
"Stoppen",""
Data " Wijzig    ","Invoeren","Veranderen","Wissen",""
Data " Verwerk   ","Bladeren","Zoeken","Sorteren",""
Restore MENUDATA
For TITEL=1 To 3
  Read TITEL$ : Menu$(TITEL)=TITEL$
  OPTIE=1
  Repeat
    Read OPTIE$
    If OPTIE$<>"" Then Menu$(TITEL,OPTIE)=OPTIE$ :
OPTIE=OPTIE+1
  Until OPTIE$=""
Next TITEL
Do
  Cls : Curs Off : Menu On : Restore : TELLER=1
  Repeat
    Read KNOP$,X,Y
    Print At(X,Y);Zone$(Border$(KNOP$,2),TELLER)
    TELLER=TELLER+1
  Until KNOP$=" Stoppen  "
  Repeat : A=Mouse Zone : Until(A<>0 and Mouse Key=1)
or (Choice=-1)
  If A=0
    If Choice(1)=2 and Choice(2)=1 : A=1 : End If
    If Choice(1)=1 and Choice(2)=2 : A=2 : End If
    If Choice(1)=1 and Choice(2)=1 : A=3 : End If
    If Choice(1)=3 and Choice(2)=1 : A=4 : End If
    If Choice(1)=2 and Choice(2)=2 : A=5 : End If
    If Choice(1)=2 and Choice(2)=3 : A=6 : End If
    If Choice(1)=1 and Choice(2)=3 : A=7 : End If
    If Choice(1)=3 and Choice(2)=2 : A=8 : End If
    If Choice(1)=3 and Choice(2)=3 : A=9 : End If
    If Choice(1)=1 and Choice(2)=4 : A=10 : End If
  End If
  Menu Off
  Cls : Curs On
  If A=1 Then INVOEREN
  If A=2 Then OPSLAAN
  If A=3 Then INLEZEN
  If A=4 Then BLADEREN
  If A=5 Then VERANDEREN
  If A=6 Then WISSEN
  If A=7 Then AFDRUKKEN
  If A=8 Then ZOEKEN
  If A=9 Then RANGSCHIKKEN
  If A=10 Then End
Loop
```


twee programmalusjes lezen we vervolgens de dataregels en definiëren de menubalk. De listing hiervoor ziet er als volgt uit:

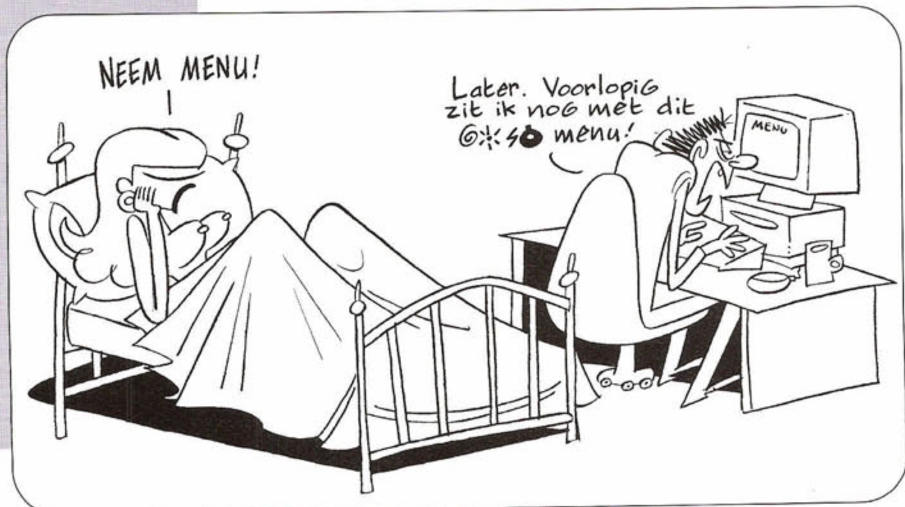
```
MENUDATA:
Data " Bestand   ","Inlezen","Opslaan","Afdrukken",
"Stoppen",""
Data " Wijzig    ","Invoeren","Veranderen","Wissen",""
Data " Verwerk   ","Bladeren","Zoeken","Sorteren",""
Restore MENUDATA
For TITEL=1 To 3
  Read TITEL$ : Menu$(TITEL)=TITEL$
  OPTIE=1
  Repeat
    Read OPTIE$
    If OPTIE$<>"" Then Menu$(TITEL,OPTIE)=OPTIE$ :
OPTIE=OPTIE+1
  Until OPTIE$=""
Next TITEL
```

Vlak na de dataregels zien we een 'Restore' opdracht. In de vorige aflevering hebben we gezien dat we hiermee de read-opdracht dwingen weer bij de eerste dataregel te beginnen. We zeggen: we zetten de 'leeswijzer' weer aan het begin.
Het is echter ook mogelijk om deze leeswijzer slechts een stukje terug of zelfs vooruit te plaatsen. Hiervoor gebruiken we de variant 'Restore plaatswijzer'. De plaatswijzer (ook wel label genoemd) is niets anders dan één woord op een nieuwe regel, afgesloten met een dubbele punt (in dit geval MENUDATA:). De rest van de routine zal duidelijk zijn.

ZET AAN

Nadat we de menubalk gedefinieerd hebben, dienen we hem nog in te schakelen. Amos gebruikt hier het voor de hand liggend kommando 'Menu On' voor. We nemen dit op aan het begin van de Do-lus (zie listing), vlak nadat we het scherm schoonmaken en de cursor uitzetten.
Vanaf dat moment heeft de rechter muistoets een funktie. Op het moment dat we deze indrukken, verschijnt de menubalk en kunnen we onze keuze kenbaar maken. Opvallend hierbij is dat we voor deze menuafhandeling geen extra opdrachten in ons programma op hoeven te nemen: de Amiga regelt alles zelf.
Natuurlijk willen we wel graag weten wanneer de gebruiker een menukeuze gemaakt heeft en welke dat geweest is. Het eerste is eenvoudig: Amos laat ons via de interne variabele 'Choice' weten of er een menu gekozen is.
Als er een menu aangewezen is, bevat de variabele het getal -1. Is er geen menu bepaald, dan bevat de variabele het getal 0.
Het gebruik van 'Choice' gebiedt overigens wel wat voorzichtigheid: nadat we de waarde gekontroleerd hebben, vult Amos de inhoud automatisch weer met een nul. We worden dus precies één keer van de menukeuze op de hoogte gebracht.
In de vorige aflevering bepaalden we of de gebruiker een keuze uit het menu gemaakt had door te kijken of de muis boven een knop (Mouse Zone) staat terwijl gelijktijdig de muisknop ingedrukt is. Hiervoor gebruikten we de volgende regel.

```
Repeat : A=Mouse Zone : Until A<>0 and Mouse Key=1
```



Om ons programma ook op de menubalk te laten reageren, hoeven we slechts een kleine aanpassing te maken:

```
Repeat : A=Mouse Zone : Until(A<>0 and Mouse Key=1) or
(Choice=-1)
```

Direkt daarna kontroleren we of de gebruiker zijn keuze in de menubalk of via de knoppen op het scherm gemaakt heeft. Zoals gezegd kunnen we hiervoor niet de inhoud van 'Choice' gebruiken omdat Amos daar bij de laatste kontrole weer een nul in gezet heeft. Daarom kijken we of de muis tijdens de keuze boven een 'mouse zone' stond. In dat geval is de variabele 'A' ongelijk aan 0 en kunnen we direkt naar onze 'oude' routine springen. Als 'A' wèl de waarde 0 bevat, weten we dat de gebruiker de menubalk benut heeft. In dat geval moeten we zien uit te vissen welke keuze hij gemaakt heeft. Hiervoor gebruikt Amos dezelfde truuk als bij het definiëren van de menubalk.
In de variabele 'Choice(1)' treffen we het nummer van het rolmenu aan en in 'Choice(2)' welke optie de gebruiker in het rolmenu gekozen heeft. De variabelen 'Choice(3)', 'Choice(4)', enzovoort, geven weer de keuzes binnen submenu's aan.
Dit brengt ons bij de volgende programmaregels:

```
If A=0
  If Choice(1)=2 and Choice(2)=1 : A=1 : End If
  If Choice(1)=1 and Choice(2)=2 : A=2 : End If
  If Choice(1)=1 and Choice(2)=1 : A=3 : End If
  If Choice(1)=3 and Choice(2)=1 : A=4 : End If
  If Choice(1)=2 and Choice(2)=2 : A=5 : End If
  If Choice(1)=2 and Choice(2)=3 : A=6 : End If
  If Choice(1)=1 and Choice(2)=3 : A=7 : End If
  If Choice(1)=3 and Choice(2)=2 : A=8 : End If
  If Choice(1)=3 and Choice(2)=3 : A=9 : End If
  If Choice(1)=1 and Choice(2)=4 : A=10 : End If
End If
Menu Off
```

Als de gebruiker op 'menutitel 2, optie 1' geklikt heeft, dan dienen we dezelfde handeling te verrichten als wanneer hij de knop 'Invoeren' (Mouse Zone 1) gekozen heeft. Om dat te simuleren zetten we de variabele 'A' op 1, enzovoort.
Aan het einde van de lus zetten we het menu even uit met 'Menu Off'. Omdat de Amiga de komplete menuafhandeling voor haar rekening neemt, zou de menubalk anders ook aktief zijn als de gebruiker bijvoorbeeld een nieuw adres aan het invoeren is. Op dat moment is ons programma echter niet in staat om op een eventuele keuze te reageren. Tenslotte moet eerst de invoerroutine afgehandeld zijn voordat we weer naar de kontroleroutine terugkeren. Om deze verwarring te voorkomen schakelen we de menubalk uit voordat we naar een procedure springen.

Hiermee besluiten we deze kursus Amos. Een kursus in een blad moet naar ons idee niet te lang lopen. Zodra u de smaak te pakken heeft, wilt u toch sneller dan de frequentie van Amiga Magazine toelaat.
We hopen dat u het programma aan de praat heeft gekregen en dat u er al tal van wijzigingen in heeft aangebracht. Maar bovenal hopen we dat u begrijpt hoe het werkt en dat het voor u meer is geweest dan alleen een kwestie van netjes overtypen...

Bert Rozenberg
Jan van Die
cartoons: Peter de Wit

J.P.C.

Officieel Commodore, MacroSystem, ... Dealer

AMIGA

Amiga 1200	17.900 bf/fl	985
Amiga 1200 desktop dynamite	20.900 bf/fl	1.149
Amiga 1200,HD340Mb(3.5")	25.900 bf/fl	1.425
Amiga 4000/030/2Mb	49.990 bf/fl	2.750
Amiga 4000/040/6Mb	89.990 bf/fl	4.945
CD32	**8.900 bf/fl**	489
CD32 + SX1	17.900 bf/fl	985
SX-1	9.900 bf/fl	545
Communicator light	3.400 bf/fl	185
Communicator + Midi	4.500 bf/fl	250
Monitor/TV Saba	11.990 bf/fl	659
Monitor Microvitec 1438	17.990 bf/fl	989
Monitor Idek 17" MF-5017	43.500 bf/fl	2.390
Monitor Idek 17" MF-8617	39.995 bf/fl	2.199

MEMORY

Microbotics:		
MBX 1200Z/klok/68881/1Mb	7.900 bf/fl	435
Hawk:		
A1200/klok/2Mb	6.900 bf/fl	379

TURBOKAARTEN

M-Tec:		
Turbo68030/28Mhz/klok/0Mb	7.990 bf/fl	439
Turbo68030/28Mhz/klok/4Mb	15.995bfr/fl	879
Microbotics:		
M1230XA/50/50 (50MHZ/MMU + 50MHZ Coprocessor + klok) 0Mb	19.950 bf/fl	1.095
M1230XA/50 4Mb	27.950 bf/fl	1.535
GVP:		
A1230 Turbo+ 50Mhz/4Mb	29.900 bf/fl	1.645
A1291 SCSI contr. voor A1230	3.900 bf/fl	215

!! Alle GVP produkten leverbaar !!

GENLOCKS

Electronic Design:		
Pal genlock	11.900 bf/fl	655
YC genlock	15.900 bf/fl	875
Neptun	26.900 bf/fl	1.479
Sirius	24.900 bf/fl	1.369
Video converter II	7.990 bf/fl	439
Frame machine incl. prisma 24	31.500 bf/fl	1.730

Fargo Primera Color Printer
35.990bfr / fl 1.985

CD 32 SOFT

Microcosm + T shirt	2.350 bf/fl	129
Frontier Elite II	1.595 bf/fl	88
Gunship 2000	1.595 bf/fl	88
John Barnes European Football	895 bf/fl	49
Brutal Football	1.595 bf/fl	88
Ultimate Body Blows	1.595 bf/fl	88
Summer Olympix	1.100 bf/fl	60
Impossible Mission	1.595 bf/fl	88
Liberation	1.950 bf/fl	109
Emerald Mine	880 bf/fl	49
Banshee	1.595 bf/fl	88
Universe	1.895 bf/fl	105
CD Exchange	1.100 bf/lf	60
Cannon Fodder	1.590 bf/fl	88
Simon the Sorcerer, enz.	2.100 bf/fl	115

SOFTWARE

Studio (druk programma)	2.295 bf/fl	125
True Print 24	3.495 bf/fl	190
Art Department 2.5	9.800 bf/fl	539
Doug Cranes Pro Control ASDG	3.850 bf/fl	210
Multiframe voor Art Department	3.600 bf/fl	199
Professional Conversion Pack	3.800 bf/fl	209
ASDG Abekas	7.500 bf/fl	410
ASDG Scanner Control		
HP Scanjet IIc	6.995 bf/fl	385
Epson Scanners	6.995 bf/fl	385
Pegger	5.400 bf/fl	295
Brilliance 2.0	3.900 bf/fl	215
Personal Paint	3.450 bf/fl	189
Broadcast Titler 2 Super Hires	10.900 bf/fl	599
Broadcast Titler 2 Font Enhancer	7.450 bf/fl	409
Scala MM 300	14.995 bf/fl	825
Scala MM 200	6.900 bf/fl	379
Scala 500	2.900 bf/fl	159
Scala EE100	9.950 bf/fl	549
MediaPoint.	10.950 bf/fl	599
Cando	6.500 bf/fl	355
Amiga Vision	1.500 bf/fl	80
Helm	5.500 bf/fl	299
Adorage 2.0	4.350 bf/fl	239
Immagemaster	7.500 bf/fl	410
Imagine 3.0	20.000 bf/fl	1.099
Essence Volume II + Forge	3.950 bf/fl	219
Image FX full version	6.995 bf/fl	385
Director 2.	4.500 bf/fl	249
The Publisher	1.795 bf/fl	99
Showmaker	2.995 bf/fl	165
Immage Finder	1.295 bf/fl	71
Video Director	3.995 bf/fl	219
Scenery Animator 4.0	3.900 bf/fl	215
VistaPro 3.0	1.990 bf/fl	109
VistaPro Light	1.695 bf/fl	95
VistaPro 3.0 CD Rom	5.900 bf/fl	325
MakePath voor VistaPro	695 bf/fl	39
Terraform	695 bf/fl	39
Maxon Cinema 4D	6.295 bf/fl	345
Maxon CAD 2 Architect	18.600 bf/fl	999
X-Cad 3000	9.950 bf/fl	549
ARexx	1.995 bf/fl	109
Amos Professional	2.650 bf/fl	145
Amos Compiler	1.890 bf/fl	105
Blitz Basic 2	3.850 bf/fl	210
Hisoft Basic 2.0	4.450 bf/fl	245
ArgAsm 68000	2.995 bf/fl	165
Devpac 3	3.850 bf/fl	210
Maxon ASM	3.600 bf/fl	199
High Speed Pascal	5.650 bf/fl	310
Kick Pascal Maxon	5.900 bf/fl	325
Sas/C 6.5	13.500 bf/fl	740
Maxon C++ Developper	13.950 bf/fl	765
Final Copy II	3.900 bf/fl	215
Final Writer release 2	5.900 bf/fl	325
Wordworth 3.0A	4.500 bf/fl	249
Maxon Word	6.500 bf/fl	359
Mini Office	2.900 bf/fl	159
Type Smith 2.01	8.400 bf/fl	460
Pagestream 3.0	13.500 bf/fl	739
Superbase Personal 4	8.250 bf/fl	455
Superbase Professional IV	10.950 bf/fl	599
Twist Maxon	6.295 bf/fl	345
Edward Maxon	1.950 bf/fl	109
Money Matters	2.750 bf/fl	150
Professional Calc 2.0	7.600 bf/fl	419
Directory Opus 4.12(ned. handl.)	3.500 bf/fl	190
Dirwork 2	3.900 bf/fl	215
Quarterback 6.0	3.950 bf/fl	215
Quarterback Tools De Luxe	3.990 bf/fl	220
Video Back-up system	3.295 bf/fl	180
THI Tools	2.200 bf/fl	120
Disk Expander	1.850 bf/fl	99
Distant Suns 5.0	1.595 bf/fl	88
Bars & Pipes Professional	12.900 bf/fl	709
Music X 2.0 + Notator-X	7.800 bf/fl	429
Samplitude-Pro II (SEC'D)	4.950 bf/fl	275
Maxon Magic	1.690 bf/fl	95
X-Copy, Siegfried Copy	1.450 bf/fl	80
enz.		

HARDWARE

Overdrive 250Mb A1200	17.900 bf/fl	985
Fastlane Z3 fast SCSI 2 contr.	16.900 bf/fl	930
DKB 4091 fast SCSI 2 contr.	16.900 bf/fl	929
Oktagon scsi controller A2/4000	6.500 bf/fl	359
CD-Rom FX001D d. sp. IDE	7.500 bf/fl	412
CD-Rom Zappo A1200	11.900 bf/fl	655
Tandem controller	3.900 bf/fl	215
Tandem controller PCMCIA	3.900 bf/fl	215
Asim CDFS cd-rom contr. softw.	3.900 bf/fl	214
CDx Xetec cd-rom interface soft	3.850 bf/fl	210
SyQuest 105 Mb IDE	11.950 bf/fl	659
SyQuest 105 Mb SCSI	12.950 bf/fl	715
SyQuest 270 Mb SCSI/IDE	18.900 bf/fl	1.038
Medium 105 Mb	2.600 bf/fl	143
Medium 270 Mb	3.900 bf/fl	214
Externe behuizing SyQuest	5.450 bf/fl	299
Hand Scanner	7.900 bf/fl	435
Hand Scanner met OCR software	9.990 bf/fl	549
Hand Scanner Collor	16.900 bf/fl	929
Flatbed Scanner HP Scanjet IIc	49.990 bf/fl	2.750
Modem US R Dual Courier HST	26.900 bf/fl	1.480
Modem USR Sportster	11.950 bf/fl	659
GP Fax software	1.400 bf/fl	75
C-Net (BBS Software)	9.850 bf/fl	545
Ethernet kaart ASDG	15.900 bf/fl	875
Ethernet PCMCIA kaart	12.900 bf/fl	710
Enlan DFS netwerk software	10.995 bf/fl	599
A4000/1200 Tower behuizing	16.900 bf/fl	929
Zware voeding A5/6/1200 250W	3.995 bf/fl	220
Drive 3.5" Intern 1.76 Mb HD A500/2000/4000	4.950 bf/fl	275
Drive 3.5" Extern 1.76 Mb HD	5.995 bf/fl	329
Geheugen A500	1.650 bf/fl	90
Geheugen A500+	2.400 bf/fl	132
Kickstart 3.1 + Workbench 3.1 A500/2000	4.650 bf/fl	255
A3000	5.400 bf/fl	299
Parnet kabel + soft	795 bf/fl	45
snd digi.: Megalosound	1.895 bf/fl	105
Amas 2 + Midi	5.400 bf/fl	295
Clarity + Midi 16bit	8.100 bf/fl	445
GVP DSS8+	4.500 bf/fl	229
Technosound Turbo 2	3.495 bf/fl	195

NEDERLANDS GEBRUIKERS HANDBOEK
WERKBANK 3.0 + AMIGADOS 3.0
995 bf
fl 55 Uitgegeven door: J.P.C.

MACROSYSTEM

VLab gewoon	7.500 bf/fl	415
VLab YC	12.500 bf/fl	689
VLab Par	11.900 bf/fl	655
VLab Par YC	15.900 bf/fl	875
VLab Motion	**42.995 bf/fl**	**2.365**
WarpEngine Turbokaart (68040,40Mhz,SCSI-II)	**59.950 bf/fl**	**3.295**
Grafische 24bit kaarten:		
Retina BLT Z2 4Mb	15.950 bf/fl	879
Retina BLT Z3 4Mb	19.950 bf/fl	1.100
VCode intern	1.950 bf/fl	109
VCode extern	4.900 bf/fl	269
Auto monitor switch Retina	4.500 bf/fl	249
Auto mon. switch + VCode	6.200 bf/fl	340
Toccata	12.950 bf/fl	710
Maestro Professional	20.950 bf/fl	1.150
Maestro Professional met DAT recorder + MR Backup	34.995 bf/fl	1.925

Schietboomstr. 7 - 9 B-3600 Genk Belgie Tel.: ++ 32-(0)89-35.41.23 Fax.: 30.30.41
NL: AMRO 40.55.80.444. BEL: BACOB 784-5556506-81 1 gulden = 18,2bfr

Open: di t/m za. 10.00 - 12.00 13.00 - 19.00 za. 18.00
Wijzigingen en drukfouten voorbehouden

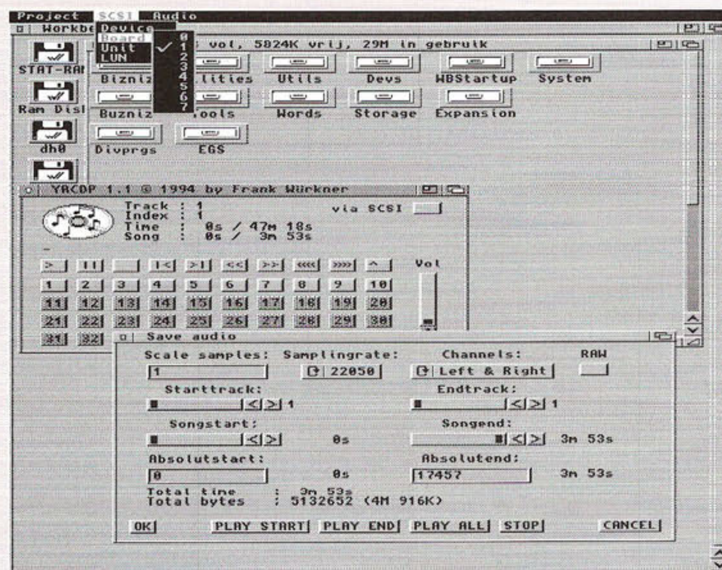
AMIGA MAGAZINE DPD

De precaire situatie van Commodore heeft het Amiga public domain schijnbaar onberoerd gelaten. Vrij verspreidbare programmatuur is er voor onze machine nog altijd in alle soorten en maten - en de stroom houdt aan. Onze 'DPD-serie' hebben we ingericht voor demo's en pd-software van goede of zelfs uitzonderlijke kwaliteit. De programma's op disk nummer 35 vallen wat ons betreft in de laatste kategorie.

YACDP van Frank Munkert deed sommige redaktieleden zelfs even versteld staan. Het is een programma om gewone muziek-cd's op een SCSI CD-ROM drive af te spelen. In eerste instantie verwachtten we er ook niet veel méér van, maar bij nadere beschouwing steeg ons enthousiasme met de minuut. YACDP 1.1 verenigt de eigenschappen van diverse SCSI cd-utilities als Jukebox en SCSIUtil in één makkelijk te bedienen freeware-programma. Het is een commodity dat zich na de start permanent in het geheugen nestelt. De gebruiker (die naast Kickstart 2.0 uiteraard wel in het bezit moet zijn van een SCSI-controller en dito CD-ROM drive) kan er na het instellen van een viertal parameters meteen mee aan de slag. Het programma herkent ingevoerde audiodisks automatisch en werkt verder als een miniatuur cd-speler. Koptelefoon of versterker aansluiten op de drive en na een druk op de play-knop knalt INXS of U2 haarscherp uit de luidsprekers. We misten alleen nog een optie om het afspelen van de gewenste tracks te programmeren. Een leuk extraatje schuilde echter in de optie 'via SCSI': daarmee zuigt de Amiga de inkomende audiodata rechtstreeks haar geheugen in en speelt ze vervolgens via de Paula-chip af. De geluidskwaliteit is te vergelijken met die van een goede AM-zender of van een doorsnee cassettebandje. Voor een ontwerp uit 1984 klinkt Paula's output nog steeds indrukwekkend. (Beslist de meest onderschatte custom-chip van de Amiga, deze dame.)

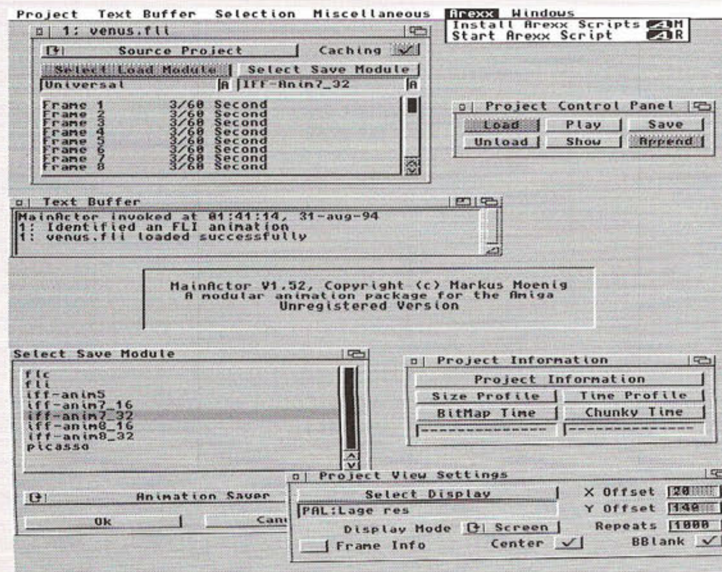
SCSI-SAMPLING

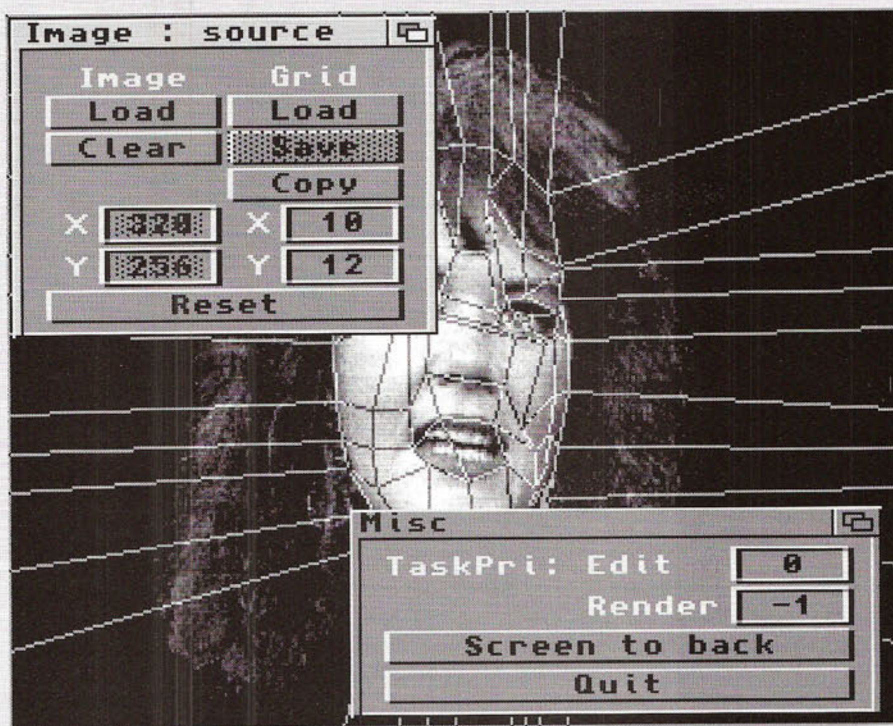
In kombinatie met een geschikte drive beschikt YACDP over een technisch nog opvallender eigenschap. Het programma kan rechtstreeks vanaf de cd 'samplen'. En wel zo makkelijk en goed dat de auteur waarschuwt voor het schenden van eventuele copyrights. De gebruiker hoeft slechts de begin- en eindpunten van het te samplen gedeelte op te geven; de software kopieert de audiodata vanzelf naar het Amiga-RAM en zet ze om in 8-bits IFF of RAW samples. Ook de samplingrate blijkt instelbaar. Niet elke CD-ROM drive is overigens tot dit truukje in staat. Volgens de auteur lenen de Toshiba-modellen 3401TA en 4101TA zich er voor; onze Apple CD-300 (Sony CDU-8003a/CDU561) had ook geen moeite met deze vorm van 'direct sampling'. Zodoende kregen we er met YACDP zowel een extra cd-speler als een prima geluidsopnemer bij. Aangezien het programma nog freeware is ook (dus gratis) hoort het wat ons betreft beslist in de kategorie 'beste pd' thuis.



OSCAR

YACDP liepen we toevallig tegen het lijf; een prettige verrassing. 'MainActor' van Markus Moenig daarentegen stond al lang op ons verlanglijstje voor de DPD-serie. Dit shareware-programma heeft het afgelopen jaar een aanzienlijke reputatie verworven, en niet voor niets. Menig Amiga-animator liet zich al overtuigen door de toepassingsmogelijkheden van het pakket. Die bestrijken een breder gebied dan op het eerste gezicht naar voren komt. MainActor is officieel, zoals de auteur het zelf omschrijft, een 'modulair animatiepakket voor de Amiga'. Het programma kan echter ook overweg met statische beelden en geluid. De software stelt de gebruiker in staat om animaties in





verschillende formaten te laden en af te spelen. Konverteren naar een ander bestandsformaat kan ook; door de modulaire opbouw is MainActor op dit punt bijzonder flexibel. Momenteel ondersteunt het pakket naast de traditionele Anim-5 'filmpjes' onder meer FLI, DL, FLC en AVI-bestanden, afkomstig uit de MS-DOS wereld, evenals het 'snelle' Anim-7. Daarnaast slikt Mainactor nog de speciale formaten van het raytrace-pakket Real3D en van de Picasso II graphics-kaart. We signaleerden in het public domain ook een extra module voor de sterk gekomprimeerde MPEG-animaties. Voor wat betreft de plaatjes herkent het pakket naast IFF ook GIF-, PCX- en Workbench Icon-bestanden (het populaire JPEG ontbreekt nog). De software stelt de gebruiker uiteraard in staat om een reeks afzonderlijke beelden in animaties om te zetten en andersom.
De manipulatiemogelijkheden voor anim-bestanden vormen de kern van het geheel muisgestuurde MainActor. Via de optie 'Timecode' kan de gebruiker de afspeeltijd en -snelheid tot op 1/60e sekonde beïnvloeden. Dit gaat desgewenst per frame en een geluid aan bepaalde frames koppelen is eveneens mogelijk. Een en ander laat zich bovendien via de ingebouwde ARexx-poort automatiseren. Het programma kan de gebruiker daarnaast van gedetailleerde informatie over (delen van) de animatie voorzien. Grootte, decompressietijden in chunky- of het op de Amiga gebruikelijke bitmap-formaat en het aantal kleuren maken deel uit van de geleverde statistieken.
Naast het laden en bewaren in diverse formaten toont MainActor zich tevens veelzijdig als het op afspelen aankomt. Het programma maakt ook hier gebruik van specifieke modules om de beelden weer te geven; op de Amiga òf via een grafische kaart. De software ondersteunt in versie 1.52 de Picasso, de Retina, de Merlin en het EGS-systeem (dat op de meeste populaire graphics-boards draait, met Spectrum en Piccolo als koplopers). Bij gebrek aan materiaal hebben we deze afspelers niet allemaal kunnen proberen. Op onze redaktie-Spectrum liep de splinternieuwe EGS-module in elk geval prima, wat de stabiliteit van de software onderstreept. MainActor blijkt na enige gewenning een bijzonder interessant en nuttig programma voor Amiga-animators. Geen wonder dat sommige hardware-fabrikanten dit shareware-pakket (kostenpost 25 dollar) in een 'professional-versie' bij hun grafische kaarten leveren.

BLACK AND WHITE

Op de nieuwste FreshFish-cd ontdekten we tevens een mooie afsluiter voor DPD-disk 35: Minimorph 1.1b van Philippe Banwarth. Dit kompakte programma van slechts 11 Kb werkt op elke Amiga met minstens 1 Mb RAM en produceert morphing-animaties in maximaal 256 grijstonen. De fraaie beeldovergangen van Michael Jackson's videoclip 'Black and White' komen daarmee al bijna binnen bereik. Minimorph beheerst ook de 'warping-techniek' om beelden te vervormen en werkt vrijwel geheel muisgestuurd. Het programma is bovendien behoorlijk snel en sluit, aangezien het de morphs als afzonderlijke IFF-jes uitspuwt, mooi aan bij de funkties van MainActor.

Ruud Dingemans

DE DPD-SERIE

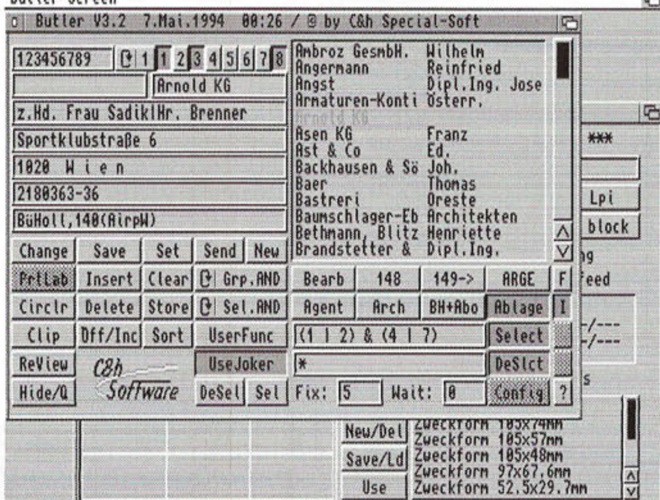
DPD 0:	PD Utilities (Diskmaster, Powerpacker, AZ editor, MED, VirusX 4.01 ARTM, Atool, Imagelab)
DPD1:	Demo's (RSI Cebit, A trip to Mars, Materialized, YumYum)
DPD 2:	Walker Demo II
DPD 3:	Star Trek PD spel (Tobias Richter versie, 2 disks)
DPD 4:	A64 Commodore 64 emulator
DPD 5:	PD Tekstverwerkers (AmigaFox, Textplus, MachII)
DPD 6:	Crusaders "Bacteria" demo
DPD 7:	PD utilities (Sid, Pcopy, Msh/Messydos, Multidos, PvL viruskiller, FlashDisk)
DPD 8:	Red Sector Megademo (2 disks)
DPD 9:	Games/ Utilities (DragonCave, Qbase, Visicalc, FastBlit)
DPD 10:	Demo's (Coma, Follow Me, PoiPoi, My room, Nice)
DPD 11:	Phenomena's "Enigma" demo
DPD 12:	Decay's "Simpsons" demo
DPD 13:	PD utilities (Imploder, Printstudio, Scenery, Picsaver, Hamsharp)
DPD 14:	"Global Trash" demo van The Silents
DPD 15:	"Ray of Hopell" demo van Majik 12
DPD 16:	PD utilities (Menutool V2.1, NComm, AZcomm en Term 2,2)
DPD 17:	PD Games en utilities (DRip, Llamatron, Sysinfo, System Information, P-reader, Soundstudio)
DPD 18:	"Virtual World" demo van Thomas Landspurg
DPD 19:	Freepaint, SampleMaker, ToolsX, View80, BootX, Viruschecker
DPD 20:	FullView, Multiplayer, PC-Task, Startclick, The Probe Sequence"-demo
DPD 21:	Snoopdos, Addassign, HamLab Plus 2.06, TIC
DPD 22:	Magician II, Microbes, Degrader
DPD 23:	"Hardwired" demo van Crionics en The Silents (2 disks)
DPD 24:	Powersnap, Showwp(g), TextWeasel, ReOrg, Viewtek, AIBB, "The Tetris Intro" demo
DPD 25:	Overload II, demo van Jetset
DPD 26:	CpuBlit, Rend, Melt, CLIquake, Mouse Bounce, Booo
DPD 27:	MAXsBBS, Cybernetix, Menutool, TrikTrak
DPD 28:	Digital Illusion, DiskSalv 2, MultiTool II, Diskmate
DPD 29:	"FIM" demo van Darkness, Wibble World Giddy, Multiview datatypes
DPD 30:	"Boing"demo, "Planet Groove" demo, Amiga Trek, Blazemonger, BattleCars, Pprefs
DPD 31:	Q-Blue, LX, Megaball, KingCON
DPD 32:	MathPaint, GadToolsBox, FastJPEG
DPD 33:	Navigator, VirtualMemory, Surf, Qmouse, The Guru, MPEG-player, PolyFit, Soundmachine, ZNYK.
DPD 34:	DDbase, ACE-Basic, Findfile.
DPD 35:	YACDP, MainActor, Minimorph.

De DPD-serie is alleen bestemd voor abonnees. De schijven kosten f 10,- (190 BF) per stuk. Voor DPD 3, 8 en 23, die uit twee schijven bestaan betaalt u f 17,50 (330 BF). Er zijn geen bijkomende verzend- of administratiekosten.
Maak het juiste bedrag over naar:
postgiro 1033172
t.a.v. AMIGA MAGAZINE
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer
onder vermelding van de gewenste produkten.
Voor België:
postgiro 000-1600488-85
t.a.v. AMIGA MAGAZINE
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer
Nederland

FISH & CHIPS
The next generation

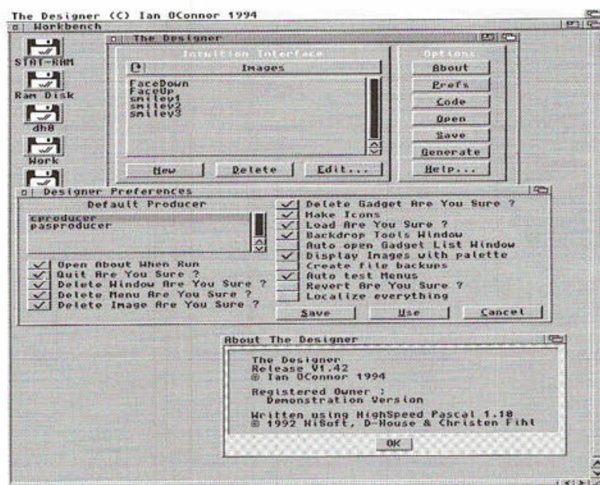
Fred Fish heeft zijn bijnaam 'Mister Public Domain' opnieuw kracht bijgezet. In augustus nam hij de distributie van de bekende 'Aminet' Compact Discs over van de Amerikaanse fabrikant Walnut Creek. Op deze schijfjes staat voornamelijk gratis kopieerbaar public domain-materiaal dat is opgedoken via de Amiga-afdelingen van het wereldwijde Internet-computernetwerk. Een deel daarvan komt tegenwoordig eveneens op Fred's eigen FreshFish-cd's terecht.
De Amerikaan heeft tevens te kennen gegeven de produktie van Fish-materiaal op floppy's met ingang van de november/december compact-disc te willen hervatten. Partner PIM Publications zal daartoe een selektie maken uit de tot nu toe op FreshFish verschenen software; de inhoud van de 'PIM/Fish'-diskettes krijgt tevens een eigen plaatsje op komende FreshFish-cd's.
Daarnaast heeft Fred de indeling van zijn cd-reeks met ingang van de juli/augustus-uitgave weer eens gewijzigd. Een verandering ten goede overigens: het geheel is er een stuk overzichtelijker op geworden. In dit artikel passeert ongeveer 80 Megabyte aan recent pd-materiaal de revue.

BIZ
In de directory 'Biz' treffen we allereerst een forse update aan van Denis Gounelle's **Afile**. Deze freeware database-manager heeft in versie 3.12 een behoorlijke gedaanteverwisseling ondergaan, zowel uiterlijk als programmatechnisch. Ten opzichte van versie 2.21 op de vorige Fish-cd heeft de auteur er volgens de dokumentatie heel wat 'bugs' ofwel fouten uit kunnen halen. De zoek- en filtermogelijkheden zijn eveneens verbeterd. Afile draait onder elke versie van het Amiga-besturingssysteem; onder Kickstart 2.0 en hoger kan de gebruiker de ingebouwde filerequester voor de standaard ASL-requester inruilen.
BBase III, het bekende shareware databaseprogramma van Robert Bromley, bevindt zich eveneens in BIZ en blijkt al tot versie 2.1 gevorderd. De direkte voorganger V1.43 stond op Fish-disk 998. Met een ingebouwde help-funktie en de mogelijkheid om twee databestanden samen te voegen, noemen we slechts enkele van de verbeteringen. Het programma draait op alle Amiga's met 1 Megabyte RAM. Na betaling van de shareware-bijdrage ontvangen geregistreerde gebruikers een 'zwaardere' versie die in totaal 1250 records aankan.
Een lade verderop maakt **ButlerJames** zijn opwachting: een opmerkelijk database-programma van Christoph Zens. De vorige versie 2.4 stond op Fish-disk 856. Het is in eerste instantie een adressen-database, maar beschikt over veel krachtige mogelijkheden. Zo bevat versie 3.2 een fraaie muisgestuurde optie voor het printen van etiketten en een ARexx-poort. ButlerJames kan het aktuele adres bovendien via een speciale 'Hotkey'-toetskombinatie rechtstreeks in een op de achtergrond draaiende tekstverwerker of DTP-programma deponeren. Daarnaast heeft Zens' digitale dienstbode een aanzienlijk aantal instel- en filterfunkties achter de hand. ButlerJames is shareware en werkt onder Kickstart 2.0 en hoger.
Michael Köpke en Rolf Herrmann stortten zich eveneens op het fenomeen 'database' en produceerden **DiskArchive** 1.21, een hulpmiddel voor het bijhouden van onoverzichtelijke diskettekollekties. Het shareware-programma, dat naast Kickstart 2.0 minstens een harddisk of twee diskdrives nodig heeft, bewaart de inhoudsopgave van disks of directory's in een eigen databankje. Voor het terugvinden van dat éne bestand mag de Amiga daarna zelf zorgen. Zoek- en filter-opties ontbreken uiteraard niet in het uitgebreid gedokumenteerde DiskArchive.



COMM
In de directory 'Comm' treffen we allereerst Jim Dawson's **AmiQWK** 2.4 aan. Deze shareware offline-reader voor Kickstart 2.0 en hoger heeft naast kleine verbeteringen wat bugfixes achter de rug. Het programma geeft de gebruiker nu wat meer info over het gebruikte QWK-pakket. De vorige versie 2.2 stond op Fish-disk 946.
Nog zo'n KPN-killer is **THOR**, het Ultima Thule Offline Reader System van Petter Nilssen en Eivind Nordseth. Dit shareware-pakket, hier in versie 1.22, heeft als troefkaart een eigen message-database. De gebruiker kan hiermee systematisch oude 'post' bewaren en snel op zoek naar specifieke berichten of sleutelwoorden. THOR werkt samen met Bulletin Boards op basis van ABBS-, HIPPO- en QWK-pakketten en heeft verhoudingsgewijs veel automatiseringsopties in huis. Met name de ARexx makro's en de mogelijkheden om bijvoorbeeld via NComm het up- en downloaden 'uit te besteden' dragen bij aan het veelzijdige karakter van het pakket. THOR draait onder Kickstart 2.0 of hoger en heeft naast 1 Mb RAM een harddisk nodig.
Al Villarica stuurde Fred versie 1.33 van zijn shareware-programma **AVMNFax**. Bezitters van ZyXel, Dolphin, LineLink en bepaalde Rockwell modems kunnen met dit pakket (de opvolger van ZVM) een faxsysteem en eventueel een antwoordapparaat opzetten. Naast Kickstart 2.0 of hoger hebben ze daar wel minstens 1 Mb RAM en Stefan Stuntz' MagicUserInterface voor nodig. Een harddisk is eveneens onontbeerlijk voor gebruik van het pakket, dat uit tientallen scripts, konfiguratie-files, samples en hulpprogramma's bestaat.

DEV
Een bezoekje aan de directory 'Dev' levert allereerst de **Ace-AG-Docs** op, een set hulpbestanden voor het in AM29 besproken ACE 2.0. John Stiwinter vertaalde de handleidingen van deze freeware (Amiga)BASIC-compiler in het AmigaGuide-formaat. Iets verderop vinden programmeurs onder meer een muisgestuurd front-end voor diverse C-compilers met de naam **Cpump** 1.7. David A. Faught maakte dit giftware-utility voor de gebruikers van Kickstart 2.0 en hoger. Met Amiga-'E' kan het programma eveneens uit de voeten.
In een grijs verleden figureerde versie 1.22 van Simon John Raybould's freeware programmapakket **Curses** op Fish-disk 439. V1.4 van dit uit de UNIX-wereld afkomstige hulpmiddel voor het ontwerpen van schermen staat nu op de juli/augustus-uitgave van de Freshfish-cd. Curses draait in de vorm van een linkable library op elke Kickstart en heeft er naast bugfixes wat meer funktiedescripties bij gekregen. Uiteraard maken de sources deel uit van het pakket.
Vervolgens belanden we bij het werk van Kai Hofmann. Die blijft blijkbaar graag bij de tijd, want hij stuurde Fred maar liefst 52 routines om bijvoorbeeld datums, (schrikkel-)jaren en maanmaanden te berekenen. De **date-library**, sources en ander ontwikkelmateriaal lenen zich in beginsel voor elke ANSI-C of C++ compiler. Aan Modula-II en Oberon heeft de auteur eveneens gedacht en het geheel valt in de kategorie giftware. 'Strictly C' daarentegen is **Visualmaker** 1.0 van David Lübbren, een programmeerutility voor Matt Dillon's DICE. Met dit muisgestuurde hulpmiddel voor Kickstart 2.0 en hoger kan de gebruiker eenvoudig



'DMakefiles' aanmaken. Het programma houdt rekening met van elkaar afhankelijke variabelen in de source en is shareware.

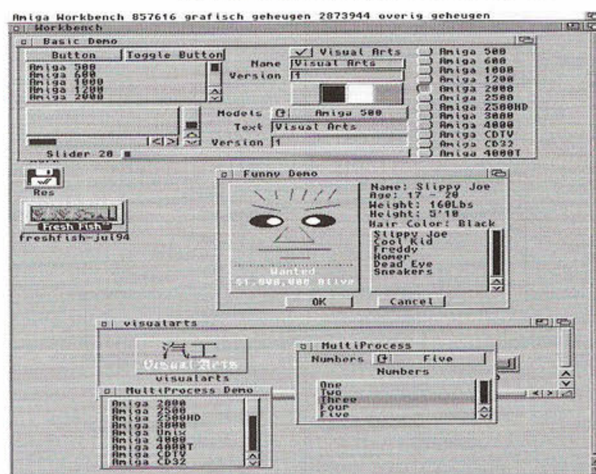
Stan Burton's **ADev11**, een ontwikkelsysteem voor Motorola's 68HC11 processor, keert terug naar de Fish-serie (zij het op cd) en wel in versie 2.0. Het pakket omvat naast een C-compiler onder meer een makro-assembler, een linker en een disassembler. De vorige versie bevond zich op Fish-disk 717. ADev11 is freeware; sommige onderdelen ervan draaien alleen onder Kickstart 2.0 en hoger. Voer voor ervaren programmeurs uiteraard, evenals **CodeWatcher**, een uit 1992 stammend debug-utility van Michael Plitkins, auteur van het 3D-ontwerpprogramma Caligari. Fred vond dit hulpmiddel om onzichtbare (en soms niet vrijgegeven) resources in de gaten te houden zo handig, dat hij het alsnog op een Fish-schijf plaatste. Versie 1.4 is public domain en doet zijn werk onder alle Kickstarts.

Voor Ian O'Connor's **Designer** gaat dat niet op. Versie 1.42 van dit shareware-pakket, waarmee de gebruiker zijn programma's met een grafische 'schil' ofwel GUI kan omhullen, werkt alleen onder AmigaDOS 2.0 en hoger. Designer zelf genereert vensters en menu's. Twee meegeleverde 'Producers' zetten deze ontwerpen vervolgens om in source-code voor C- of HighSpeed Pascal-compilers. In vergelijking met V1.0 van Fish-disk 922 is het programma wat bugjes lichter en wat opties rijker geworden. We noemen hier SuperBitmap- en Locale-support, meer shortcuts via het toetsenbord en de mogelijkheid om GadToolsBox-bestanden te importeren.

Ook Stefan Stuntz' **MUI** is weer een decimaal versienummer gevorderd. Dit populaire shareware-pakket (met de MUImaster.library als kern) heeft het op deze cd tot versie 2.1 gebracht. In tegenstelling tot zijn direkte voorganger op Fish-disk 968 beschikt deze uitvoering van de Magic User Interface onder meer over objekt-georiënteerde menu's en enkele belangrijke onderdelen in assembler. Het pakket draait op Amiga's met minimaal 1 Mb en Kickstart 2.0 of hoger. De auteur wijst er in de dokumentatie (niet zonder reden) op dat een 32-bits processor de snelheid er pas goed inbrengt. MUI is een uitgebreid pakket, dat zowel programmeurs als gebruikers van een grotendeels instelbare GUI voorziet.

Min of meer hetzelfde doet **Triton** 1.0 van Stefan Zeiger. Ook dit objekt-georiënteerde systeem geeft programma's een konfigureerbare grafische interface mee. In tegenstelling tot MUI (en daar mikt de auteur op, zo blijkt uit de dokumentatie) meet de triton.library slechts een magere 40 Kb. Ook dit shareware-pakket draait echter alleen onder AmigaDOS 2.0 en hoger.

Op het eerste gezicht lijken de specifikaties van Danny Wong's **VisualArts** niet al te veel van die van Triton en MUI te verschillen. Dit shareware-pakket bewandelt echter andere wegen om programma's van een fraai grafisch gestuurd uiterlijk te voorzien. Een GadToolsBox-achtig ontwerpprogramma vormt de kern en het produceert in versie 1.0 uitsluitend C-source kode. De mogelijkheden om 'snel' een GUI te tekenen zijn legio en doen haast professioneel aan. Gewoontjes vonden we echter de hardware-eisen: ook hier 'no go' zonder tenminste Kickstart 2.0.



Voor de liefhebbers van exotische waar staat in de volgende subdirectory allereerst **AForth** 1.4 klaar, een Amiga-implementatie van Forth-79. Deze oorspronkelijk voor radiotelescopie geschreven programmeertaal heeft de laatste jaren onder meer voor de aansturing van robots gezorgd. De Forth-compiler draait op de Amiga onder alle Kickstarts in slechts 512 Kb. Het geheel is een produktie van Steve Martin (niet de komiek, al twijfelden we daar even aan bij het lezen van een shareware-prijs van maar liefst zestig dollar). Een andere 'port' ofwel omzetting in dezelfde directory heet **ALSt** en deze valt in de kategorie public domain. Het is versie 3.04 van een interpreter voor de taal Little Smalltalk, door David A. Faught naar de Amiga gekonverteerd. Deze variant omvat onder meer een simpel ANSI-venstersysteem en een ingebouwde tekst-editor. De verzameling 'buitenbeentjes' eindigt tenslotte met **Struct** 1.0, een shareware-compiler van Roland Acton voor de gelijknamige taal. Quasi als toegift heeft Fred nog Peter McGavin's routines voor het konverteren van 'chunky' naar 'planar' graphics in DEV gezet.

DISK

Aanwezig in 'Disk' is allereerst versie 1.11 van Frank Munkert's inmiddels wijdverbreide **AmiCDROM** filesysteem. Dit pakket voor het aansturen van CD-ROM drives heeft er in deze revisie onder meer audio support voor de Apple CD-150 en CD-300 modellen bij gekregen. (Op onze eigen hardware werkte deze nieuwe eigenschap echter niet.) AmiCDROM is freeware en draait onder elke Kickstart.

Frank Munkert werkte ook mee aan **MKisofs**, een pre-mastering systeem voor het samenstellen van ISO-9660 CD-ROM schijven. Samen met Eric Youngdale maakte hij versie 1.00.5, die onder de GNU public domain licentie valt.

AM staat niet alleen voor Amiga Magazine: het is ook de naam van een utility van Ingolf Koch. Dit freeware-proggeltje richt zich op de gebruikers van Geert Uytterhoeven's MultiUserFileSystem. Het stelt de 'systeembeheerder' in staat om komfortabel (groepen) gebruikers op het systeem te managen. Versie 1.0 is freeware en heeft, naast Kickstart 2.0 of hoger, Stefan Stuntz' MUI nodig. Denis Gounelle houdt de software-eisen wat bescheidener voor zijn freeware diskeditor **AZap** 2.21. Naast Nico François' ReqTools-library (inmiddels uitgegroeid tot een van de meest gebruikte stukjes pd-programmatuur) heeft het geen speciale software nodig. AZap kreeg er sinds versie 2.14 AppWindow- en MedRes-support bij. Een alternatief voor deze editor komt van Jörg Strohmayer met zijn **DiskMon** 2.8. Deze shareware (hard-)diskmonitor en bewerker beschikt onder meer over een TrackRepair-optie en werkt op iedere Amiga.

Timo Rossi leverde Fred versie 2.47 van zijn freeware file-editor **Zap** die beter werkt in allerlei 'vreemde' resoluties. Een freeware programma voor Kickstart 2.0 of hoger, net als Holger Schlemel's **Zaphod** 1.0 dat, hoewel iets uitgebreider, min of meer hetzelfde doet.

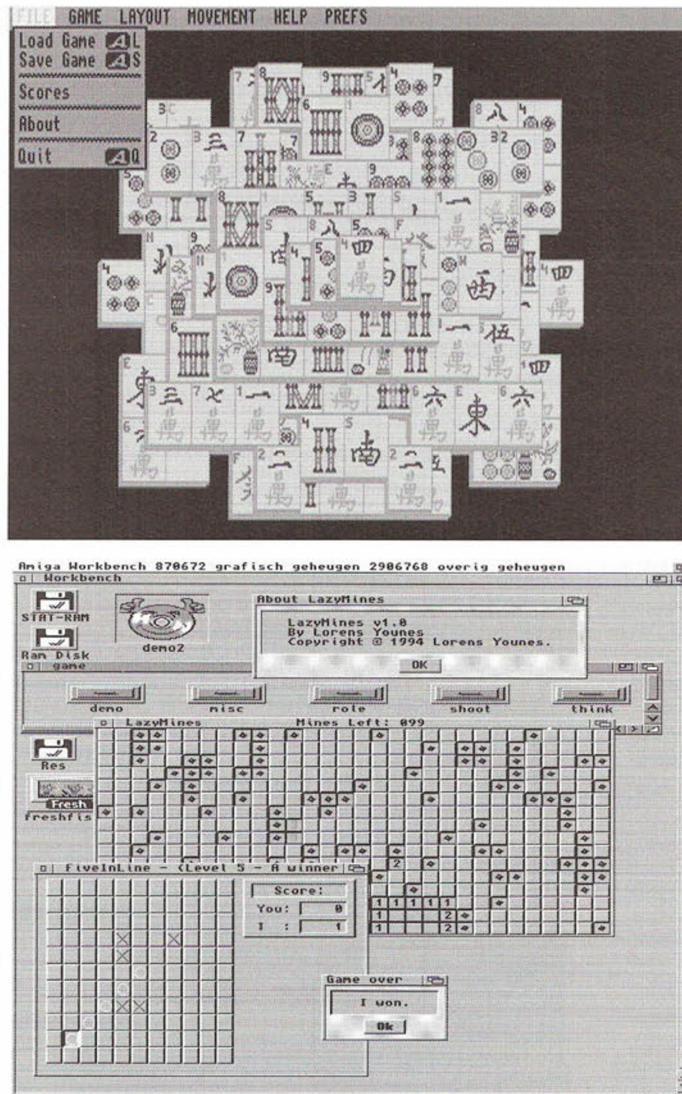
DOCS

In de directory 'Docs' een primeur voor Fish: 'Literaire Freeware', ofwel een AmigaGuide-versie van Bruce Sterling's bekende boek **The Hacker Crackdown**. De auteur gaf zijn uit 1992 daterende publikatie begin 1994 vrij op de diverse modem-netwerken. Die spelen tevens een belangrijke rol in het boek, dat zich verdiept in de wereld van hackers en crackers

en onder meer ingaat op de inmiddels beruchte 'Operatie Sun Devil'. Interessant leeswerk voor computofielen, door Matti Rintala naar de Amiga overgezet.
Veel minder serieus zijn de bedenksels van **Dan Barrett**. Zijn 'Blazemonger(tm)'-verhalen hebben op de wereldwijde netwerken al lang de cult-status bereikt. Barrett neemt er zowat alle aspekten van de Amiga-scene in op de hak: van de topzware salarissen die voormalige Commodore-managers tot voor kort in de zak staken, tot de zoektocht naar de Ultieme Assembler (OrgAsm). Zelfs de meest humorloze Amigafiel kijkt na het lezen van deze lachbestanden gegarandeerd met wat meer gevoel voor verhoudingen tegen het computerwereldje aan.

GAME

Spelfanaten vinden in 'Game' allereerst **MoonRocks**, een freeware game van Alan Bland. In deze verre nazaat van het aloude Lunar Lander dient de gebruiker de Apollo 'Eagle' zachtjes op de maan neer te zetten. Doel: Elvis opsporen, want die is daar gesignaleerd (Amiga-spelmakers houden wel van buitenissige scenario's). Het met het GameSmith Development System ontwikkelde MoonRocks draait op elke Amiga met een Megabyte chip-RAM.
Gerald Yuen heeft blijkbaar ook al iets met klassiekers. Hij produceerde de 5436e kloon van **Cycles**, de tot streepjesspel gereduceerde motorrace uit de film 'Tron'. Zijn public domain produktie draait op alle gangbare Amiga-modellen. Als enige bijzonderheid noemen we de mogelijkheid om circuits van eigen ontwerp in het spel te gebruiken. Iets origineler is in elk geval **DualMaze**, een giftware-game van David A. Faught. Het gebruikt de 'Dual Playfield'-modus van de Amiga om twee overlappende doolhoven te genereren, waaruit de speler uiteraard moet ontsnappen. DualMaze 1.3 werkt onder Kickstart 2.0 of hoger.
James Goodmon kon na een bezoekje aan 'downtown' Las Vegas het gokken niet meer laten en ontwikkelde als therapie zijn **JVP** ofwel Jim's Video Poker. Het kaartspel draait onder elke Kickstart-versie en is freeware. In de wetenschap dat de computer met zijn eeuwige pokerface de ultieme tegenstander belichaamt, gaan we over naar **Planetfall**, een Lunar Lander-variant van George Lancaster. Ook in deze demo van een kommercieel low-budget spel dient de speler zijn ruimtevaartuig zo zacht mogelijk aan de grond te zetten. Het in Amos Professional geschreven Planetfall doet arcade-achtig aan en draait in beginsel op elke Amiga. Een speciale 030-versie staat eveneens op de cd.
Chris Gray vond het tijd worden voor een Amiga-versie van **MUD**. In dit geval niet de glitterpopband uit de jaren zeventig, maar een Multi-User Dungeon spel. AmigaMUD 0.5 draait onder iedere Kickstart en is freeware. Het adventure-achtige spel voorziet zowel in een tekst- als een grafische modus, uiteraard voor meerdere spelers. Groepswerk is ook **DeepSpace** 1.6 van Todd en Darrell Neumiller. Dit shareware-spel voor AmigaDOS 2.0 of hoger draait als een DOS-'door' in Bulletin Board-systemen. Veel eenvoudiger van opzet blijkt **Deluxe Galaga** van Edgar M. Vigdal. Deze gemoderniseerde Space Invaders-kloon is shareware en werkt op elke Amiga. Hoewel het spel qua beeld en geluid beslist één en ander te bieden heeft, ligt de nadruk vooral op de speelbaarheid. Bezitters van een 68020 of '030-processor krijgen bij deze shoot-em-up per sekonde nog meer ruimtegeweld voor de kiezen.
Iets bedaagder, om niet te zeggen bejaarder, is Njal Fisketjon's **FiveInLine**. De vorige versie van dit Boter-Kaas-en-Eieren spel stond al op Fish-disk 163. Toen werkzaam onder Kickstart 1.3, nu uitsluitend bestemd voor 2.0 en hoger. Versie 2.2 is freeware en vanaf de Workbench via Tooltypes instelbaar. Liefhebbers van denkspellen komen ook aan hun trekken met **Imperial**, een Shanghai-variant van Jean-Marc Boursot. Versie 2.65 van dit shareware-programma is een update van V2.0 op Fish-disk 960. Het spel heeft er onder meer achtergrondmuziek en een lokalisatiemogelijkheid bijgekregen. Ook hier blijkt AmigaDOS 2.0 weer een minimale vereiste.
Dat geldt evenzeer voor **Lazymines** 1.0, een MineSweeper-kloon, uitgebracht door Lorens Youns. Het spel loopt netjes vanaf de Workbench en is freeware.
Eveneens voor puzzelaars: **NineMen** 1.6 van Alvin Penner, een Amiga-uitvoering van het schijnbaar al oude Nine Men's Morris. De bedoeling van dit in HiSoft Basic geschreven spel is het bereiken van 'drie op een rij' binnen een matrix-patroon. Shareware en geschikt voor alle Kickstarts. Veel kieskeuriger is Roger Uzun's **Uchess**, hier in versie 2.88; een schaakspel voor zware jongens met minstens 4 Mb RAM, AmigaDOS 2.0 of hoger en tenminste een 68020-processor. In vergelijking met V2.83 op de vorige FreshFish-cd heeft het programma volgens de auteur onder meer aan snelheid en speelsterkte gewonnen. Eveneens afhankelijk van extra hardware is **YatzooiellAGA** van Ken Winfield. Deze Yahtzee-variant heeft naast de AGA-chipset op een A1200 ook nog wat fast-RAM nodig om te werken. Het spel is freeware en geschreven in Inovatronics' muizenschuiverstaal CanDo. De inhoudsbeschrijving van Game eindigt met **Yin&Yang**, een (op het eerste gezicht) simpel schuifpuzzeltje van Peter Jigstad. Het proggeltje is public domain en het is de bedoeling om de Yin- en Yang-symbolen recht tegenover elkaar te krijgen.



GFX

We zien inmiddels scheel van alle Random Dot Stereogram-programma's. Don Finlay levert zijn bijdrage aan deze rage met **3Dots** 1.0. Dit freeware programma produceert IFF-plaatjes die (waarschijnlijk na een flinke borrel) bij bepaalde kijkwijzen een driedimensionaal beeld moeten oproepen. Het in Blitz Basic 2 geschreven geheel werkt op alle Amiga's met fantasierijke eigenaars.
Van Laurence Vanhelsuwé's **Earth** 1.0 kunnen we evenmin een echt konkreet doel aangeven. 'Demo-programma' lijkt ons nog de beste omschrijving. Het freeware-pakket produceert een driedimensionaal model van de aardbol, roteerbaar



via de joystick. Bezitters van een Amiga met een 68020-processor of hoger aan boord kunnen zo de wereld als het ware naar hun hand zetten. Voor wie daarentegen eigen werelden wil scheppen (zonder meteen naar een Populous-achtig spel te grijpen) is er **MagicCamera** van Dan Wesnor. Versie 1.0 van deze script-raytracer staat als ietwat beknotte demoversie op de Fish-cd in standaard- en FPU-uitvoeringen. Het shareware-programma berekent scènes aan de hand van eerder ingevoerde tekst-scripts en beschikt over een muisgestuurd kontrolepaneel. De software heeft bovendien naast 3DDD- en animatie-support allerlei foefjes als bump mapping, skins, extrusion en textures aan boord. Een flink opgetuigde Amiga en veel geduld is bij dit soort programma's altijd aan te raden. Een met de muis bediend Intuition front-end komt bij script-raytracers echter altijd van pas; zo ook **POVPanel** 1.1, bedoeld voor het bekende pd-pakket Persistence Of Vision. De auteur heet Colin Bell en het geheel hoort (vanwege een registratiebedrag van $ 5) bij de shareware thuis.

Michael Krause heeft het met zijn **AGAiff** intussen tot versie 1.21 gebracht. De direkte voorganger van het programma stond op Fish-disk 895. AGAiff, een commodity, richt zich met name op programmeurs; het is een IFF-to-RAW omzetter met een respektabel aantal opties. Aan Copper-, Sprite-, Assembler- en ARexx-ondersteuning heeft de auteur gedacht. Deze update brengt naast bugfixes onder meer Tooltypes en een 'save IFF'-funktie met zich mee. AGAiff is freeware en komt onder Kickstart 3.x tot leven. Frederic Delacroix schreef een andere konverteerder: **ITEX2IFF** 1.0, dat PC ITex-bestanden in het Amiga-IFF formaat omzet. Het freeware programma draait onder AmigaDOS 2.0 en hoger. Dito kondities voor **ReScale** 1.0, eveneens van Delacroix' hand. Met dit CLI-utility kunnen we de horizontale grootte van Hires-Interlaced plaatjes beïnvloeden zonder deze in beeld te hoeven brengen. De auteur heeft daarbij vooral aan gebruikers met een tekort aan chip-RAM gedacht.

Nog meer mogelijkheden om graphics te manipuleren biedt **MainActor**, een bekend shareware-pakket van Markus Moenig. Dit programma heeft vooral als hulpmiddel voor het konverteren en bewerken van animaties veel aanhangers gewonnen. (Zie de uitgebreide beschrijving in de DPD-rubriek van dit nummer.)

Versie 1.52 kreeg er ten opzichte van V1.23 op de vorige Fish-cd onder meer EGS- en geluidsondersteuning bij. MainActor werkt uitsluitend onder Kickstart 2.0 of hoger en kan met de meeste grafische kaarten overweg.

Timothy Kreuzer schreef zijn freeware fractal-generator voor AmigaDOS 3.x en de AGA-chipset. Hij noemde het programma simpelweg **Fractal**. Naast de bekende Mandelbrot-figuren en Julia-sets kan V1.3 tevens 'Biomorph'- en 'Plasma'-patronen berekenen. Zoom in en out-opties horen naast speciale versies voor machines met een Floating Point coprocessor bij het pakket. Niet iedereen heeft echter een copro in de Amiga. Wel een copper! Nadir Boussoukaia schreef daar een programmaatje voor, getiteld **CC-ED**. Met dit shareware-utility wordt het schrijven van een kleurige copperlist een stuk makkelijker. Het meegeleverde freeware-programma **CopperControl** stelt de gebruiker vervolgens in staat om de aangemaakte effekten in zowat elk Intuition-scherm te plaatsen. Beide utility's werken volgens de auteur op elke Amiga.

Iets meer hardware vereist Laurence Vanhelsuwé's freeware-programma **MegaJitter**. Deze 'biologische evolutiesimulator' berekent de ontwikkeling van een (dier)soort op machines met minimaal Kickstart 3.0, een 68020 en 1.5 Mb RAM. Versie 1.3 heeft waarschijnlijk als enige Amiga-programma de interessante parameter 'SEX' en beschikt over een ARexx-poort.

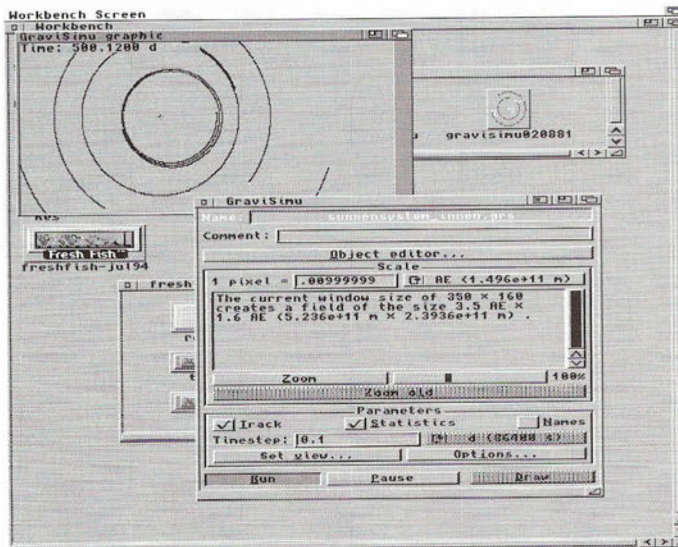
MiniMorph 1.1b van Philippe Banwarth is een update van Fish-disk 922. De auteur borduurde voort op het programmeerwerk van Lee Wilkie en produceerde een kompakt, snel morphing-pakketje voor elke Amiga. De software kan plaatjes en animaties in zestien tot 256 grijstonen laten vervormen dan wel overvloeien. Minimorph behoort tot de freeware.

EduShow 0.9 valt eveneens in deze kategorie en is ook al een produkt van Laurence Vanhelsuwé. Dit slideshow-programma dient vooral voor het presenteren van plaatjes in een schoolklas. Door het gebruik van verschillende kleuren kan de gebruiker er eenvoudig 'fade-in' overvloeiers mee aanmaken. EduShow draait onder elke AmigaDOS-versie; de auteur levert ter lering ende vermaeck tevens een eenvoudige 68000-assembler slideshow bij het programma.

Vooral voor AGA-bezitters interessant zijn **JpegAGA** van Günther Röhrich en **P-View** van Chas A. Wyndham. Deze twee viewers laten respektievelijk JPEG- en IFF-plaatjes zien op de Amiga's 1200 en 4000. P-view (freeware) werkt onder elke Kickstart, terwijl JpegAGA (public domain, met source) tenminste een AGA-machine nodig heeft. Nog een viewer, Andreas Ralph Kleinert's **SuperView,** belandde eveneens op deze uitgave van Fred's Fish-cd. Versie 3.1 van dit modulair opgebouwde shareware-programma voorziet ten opzichte van de vorige editie onder meer in een vernieuwde GUI en is enkele bugjes lichter. De bijbehorende modules en library's ontbreken niet in deze update. SuperView herkent naast IFF- onder meer WPG- en GIF-bestanden en werkt onder Kickstart 2.0 of hoger.

MISC

In de directory 'Misc' allereerst de **CardUtils** van Jason R. Hulance. Hij schreef een viertal programma's om de PCMCIA-kaarten van de Amstrad notepads NC-100, NC150 en NC200 op een A1200 te gebruiken. De in Amiga-E geschreven utility's zijn freeware. Er hangt dus geen prijskaartje aan, wat bepaald niet gezegd kan worden van Cliff Dugan's **A64Package**. De shareware-bijdrage voor deze bekende C64-emulator is in V3.01d tot $69 verhoogd. Het programma blijkt met deze update wel weer aan snelheid en compatibiliteit te hebben gewonnen. De demo-versie op de cd houdt er overigens na tien minuten proeftijd mee op.



Michael Zielinski compileerde David W. Sanderson's programma **Smiley** en kent nu de betekenis van al die vreemde tekstgezichten als **!-I** (Cylon) of **8O)** (Cyrano de Bergerac). Het CLI-utility heeft er wel versie 39 van de (niet meegeleverde) ixemul.library voor nodig. Iets serieuzer van aard is **ChemBalance** 3.0 van Patrick Reany, een update van Fish-disk 916. Dit freeware ARexx-script stelt chemici in staat om voor de leek volkomen onbegrijpelijke balansformules uit te rekenen. De nieuwe versie kan nog zwaardere berekeningen aan. Voer voor natuurkundigen en astronomen is **GraviSimu**, een zwaartekrachtsimulator van Thies Wellpott. Het programma berekent de baan van planeten

aan de hand van tevoren ingevoerde parameters en brengt de resultaten keurig grafisch in beeld. Naast een ARexx-poort heeft de auteur tevens enkele bruikbare voorbeeldsimulaties aan het pakket toegevoegd. Versie 1.1 van GraviSimu is freeware en heeft minimaal Kickstart 2.0 en MUI 2.0 nodig. Dokumentatie in het Duits, uitgevoerd in AmigaGuide-formaat.

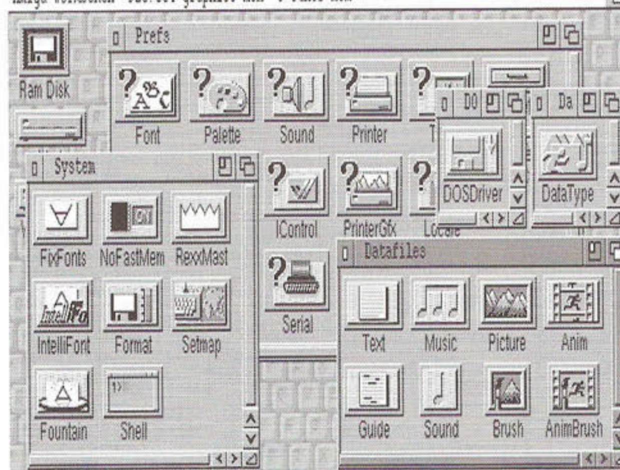
PIX

De directory 'Pix' biedt naast een bonte kollektie raytrace-graphics voornamelijk plaats aan **Workbench-icons** van allerlei pluimage. Jody Andrew Garnett maakte een set speciale ikoontjes voor de SAS-C compiler. Tom Ekström ging nog een stapje verder en produceerde **IconPack** 1.0, dat net als MagicWB de standaard Workbench-pictogrammen door alternatieve exemplaren vervangt. Het meegeleverde freeware-programma **Iconizer** neemt de gebruiker daarbij een groot deel van het werk uit handen. Ekström's utility en icons zijn met name bedoeld voor een 'gewone' 2.0 vierkleuren Workbench. Het rijtje ikoonvervangers sluit met Roger McVey en Eric Penn; zij maakten eveneens een set pictogrammen voor de Amiga-desktop. Deze zijn echter iets 'strakker' van ontwerp en uitgevoerd in acht kleuren. De resterende bytes in PIX gaan tenslotte naar de tekeningen van Pat Fish (geen familie, voor zover wij konden ontdekken).

TEXT

'Text' is een van de 'zwaardere' directory's, met pd-materiaal in zowat alle soorten en maten. Jochen Wiedmann bijt de spits af met zijn verzameling wetenswaardigheden rond de Amiga, beter bekend als de **AmigaFAQ** (Frequently Asked Questions). Na het lezen van deze vraagbaak is de beginnende computeraar heel wat basiskennis rijker. Sterk uiteenlopende vragen als 'Wat zijn tar, .zoo en .zom files' en 'Wat is het verschil tussen de 68020 en 68EC020 processoren' komen in het dokument aan bod. Wiedmann's vragenlijst bestrijkt zowel soft- als hardware-onderwerpen; de informatie in versie 94.03.21 blijkt drievoudig opgemaakt in ASCII-, DVI- (TeX) en AmigaGuide-formaat. Naast de eigenlijke FAQ treft de gebruiker ook enkele lezenswaardige teksten met onder meer 60 Kilobyte aan Amiga-hardware-tips in deze directory aan.

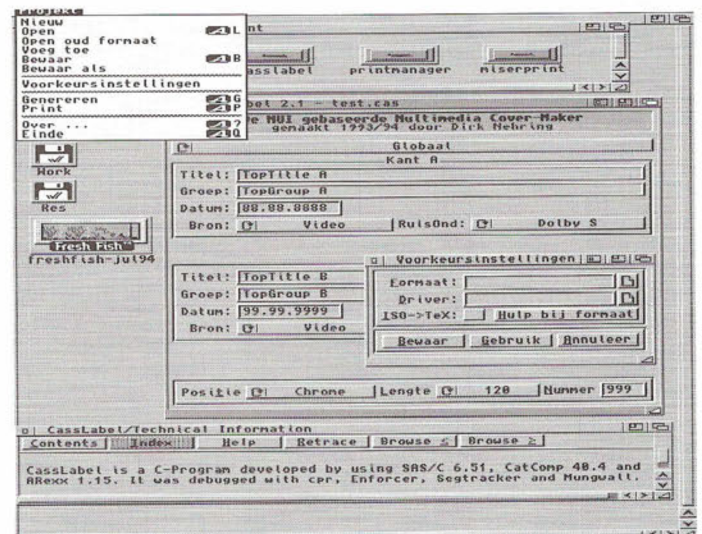
Voor de bezitters van het ontwerpprogramma Professional Draw maakte Graham Beard zijn **StarTeckGenies**. Onder deze naam gaat een set ARexx-makro's schuil, die de mogelijkheden van het pakket vergroot. Versie 1.0 is shareware en uitgebreid gedokumenteerd. Iets universeler van aard: Danny Amor's **FreshFonts-Preview** biedt een vooruitblik op een nog te verschijnen cd met uitsluitend fonts. De voorbeeldletters in versie 0.1 zijn uitgevoerd in de DMF-, Agfa Intellifont-, bitmap- en Adobe-formaten.



Het toenemend aantal AmigaGuide-dokumenten vereist voor het samenstellen weer ander gereedschap. Edd Dumbill vervaardigde daartoe zijn giftware-utility **Heddley** 1.0. De gebruiker kan er onder Kickstart 2.0 en hoger zijn eigen AmigaGuide-teksten of 'databases' mee opmaken. Het programma beschikt over een ARexx-poort; om één en ander te verduidelijken heeft de auteur een aantal voorbeeld-makro's aan het geheel toegevoegd.

Met **Casslabel** 2.1 belanden we bij de print-utility's. Het bedrukken of 'labelen' van etiketten is, zoals de naam al enigszins aangeeft, de hoofddoelstelling van dit programma. Auteur Dirk Nehring heeft daarbij aan verschillende formaten gedacht, waaronder cd, video, LP en muziekkassette. Casslabel is giftware en vertrouwt naast Kickstart 2.0 of hoger op de aanwezigheid van Stefan Stuntz' MUI. Ivo 'AmiJewel' Kroone verzorgde de Nederlandstalige lokalisatie. Nicola Salmoria's **Printmanager,** een printerspooler voor de AmigaDOSsen 2 en 3, verkreeg inmiddels versienummer 2.0. Ten opzichte van zijn voorouder op Fish-disk 810 raakte het shareware-programma enkele bugs kwijt en werkt het met meer kommerciële en pd-software samen. PrintManager onderschept alle printopdrachten naar de PAR:-, SER:- en PRT:- devices en zet er een buffer van 4 Kb tussen. Waarschijnlijk komt het ook van pas bij gebruik van Heinz-Günther Böttger's **MiserPrint**, een freeware-utility voor HP-DeskJet bezitters. Dit programma, hier in versie 1.12 ter sprake, kan maar liefst acht 'gewone' pagina's verkleind op één A4-tje afdrukken. Een beter milieu begint blijkbaar bij uw printer. Doordat de auteur het geheel nu van Appwindow-support heeft voorzien, is de bediening nog eenvoudiger. MiserPrint beschermt het leefklimaat onder Kickstart 2.0 en hoger.

Als afsluiter voor TEXT fungeert **MuchMore** 4.4 van Fridtjof Siebert en Christian Stiens. Deze tekstlezer voor ASCII-bestanden (al dan niet gekomprimeerd via XPK of PowerPacker) kreeg er vergeleken met V4.2 op Fish-disk 962 onder meer ondersteuning van de standaard ASL-filerequester bij. MuchMore is freeware en brengt zijn dokumenten onder AmigaDOS 2.0 of hoger in beeld.



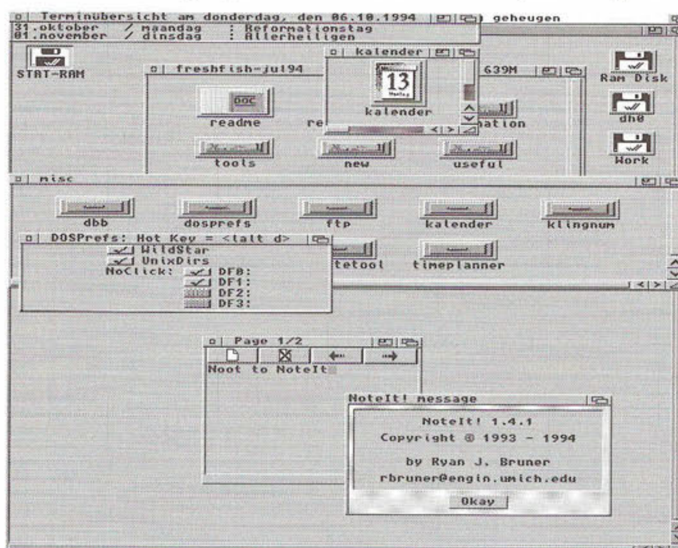
UTIL

Stephan Fuhrmann vond blijkbaar dat zijn utility **AppCon** wel een update kon gebruiken. Het public domain-programma doet het in versie 38.73 met enkele bugs minder. AppCon verandert het standaard CON: (Shell/CLI)-venster in een Appwindow; een ikoon 'erin' slepen leidt daardoor automatisch tot het verschijnen van de bijbehorende path-naam. We hebben er wel weer minimaal Kickstart 2.0 voor nodig.

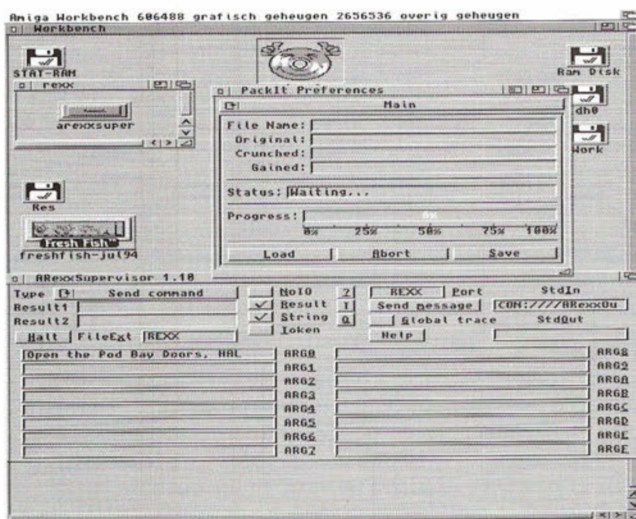
Dat geldt ook voor **Appp**, een utility van Patrick Brunand. Met dit proggeltje kan de gebruiker bestanden via een AppIcon op de Workbench (de)komprimeren via de Powerpacker-library. Simpelweg het ikoon erop laten vallen en Appp doet de rest. Versie 1.0 is freeware. Een andere cruncher in 'Util', **P-Compress2** 1.2, komt uit de compiler van Chas A. Wyndham. Deze opvolger van P-Compress op Fish-disk 924 is naast AppIcon-support van een kompleet nieuwe Intuition-GUI voorzien. Het freeware-programma cruncht zowel data als executable-programma's onder Kickstart 2.0 of hoger.

Laurence Vanhelsuwé kon blijkbaar ook al niet afKicken: hij vervaardigde naast zijn eerder genoemde utility's ook **LLP**, wat

kortweg staat voor Login, Logout, Pass. Deze drie afzonderlijke freeware-utility's beveiligen de Amiga tegen onbevoegd gebruik en registreren wie er zoal de vingers over het toetsenbord liet dansen. Juist bij die aktiviteit komt overigens **MagicWord** van pas, een makro-recorder en -player van Urs Fleisch. Dit freeware-programma registreert reeksen toetsaanslagen en herhaalt deze naar wens. Zo kunnen we bij gebruik van een willekeurige tekstverwerker of editor na het typen van '\adr' in één klap ons volledige adres op het scherm krijgen. MagicWord 1.0 is freeware en werkt onder alle Kickstarts.
PatchAlert van C. Beskow springt in de bres bij vastlopers. Het programma vangt Guru's op en neutraliseert ze waar mogelijk. De gebruiker kan het gecrashte programma eventueel uit het geheugen verwijderen. Het freeware-utility werkt onder AmigaDOS 2.0 of hoger (waar de Guru overigens officieel vervangen is door de veel ambtelijker benaming 'Software Failure').
Lee Kindness is de vriendelijkheid zelve. Voor de gebruikers van Kickstart 2 en 3 bracht hij zijn **Startup-Menu** naar versie 1.5; gezien de freeware-status helemaal voor nop. V1.0 stond op Fish-disk 966. De gebruiker kan met dit programma kiezen uit meerdere Startup-sequences. Dankzij de update is het mogelijk om ze naast alle andere opties nog met aangepaste stack-grootten of speciale ARexx-makro's uit te rusten.
Commodity's nemen ook een vrij belangrijke plaats op deze Fish-cd in. De schermwisselaar **FlipIt** van Michael Barsoom onderging slechts een kleine bugfix naar versie 1.2, maar Frédéric Delacroix' **Injector** (eveneens shareware) is geheel nieuw. Net als Urs Fleisch's freeware **PutChar** 2.1 kan het (speciale) lettertekens in praktisch elke willekeurige applikatie zetten. Injector heeft meer opties, waaronder ARexx-support. PutChar werkt echter weer onder alle Kickstarts. Delacroix' commodity niet; de keuze is uiteindelijk aan de gebruiker.
Wegschrijven van Amiga-schermen als IFF-bestand hoort bij de routinehandelingen voor rubrieken als deze. We kunnen daarvoor nu gebruik maken van **Screen2IFF**, eveneens van de hand van Frédéric Delacroix. Het freeware commodity 'pakt' alleen Intuition-schermen onder Kickstart 2.0 en hoger. Om van scherm te wisselen, is er vervolgens **YAK**. Gaël Marziou, Philippe Bastiani en Reza Elghazi promoveerden Yet Another Kommodity, nog altijd freeware, naar versie 1.59. Het multifunktionele blank/switch/noclick-programma raakte een paar bugs kwijt en werd onder meer enkele nieuwe Hotkey-opties rijker.
Denis Gounelle's hypertext-utility **ADoc** ging van V3.01 op Fish-disk 875 naar versie 4.0. De integratie van tekst, AmigaGuide-bestanden en gePowerPackte dokumenten komt met dit freeware-programma binnen bereik van elke Amiga-bezitter. In de nieuwste revisie kan ADoc onder meer plaatjes aan tekst-items koppelen.
Vervolgens belanden we bij de CLI-afdeling van Util, gewoonlijk de vindplaats van de handige kleinigheden.
Bijvoorbeeld Charles Pham's **FileChop** 1.0, dat bestanden van meer dan een Megabyte splijt in files van floppy-lengte en ze na transport weer aan elkaar plakt. Freeware, evenals Trevor Andrews' **Inf** 1.32 en **PS** 1.34. Deze twee utility's brengen respektievelijk informatie over de gebruikte Amiga-hardware en de lopende programma-tasks in beeld. Iets dergelijks doet ook **Statis** van Dominique Lorre. Dit freeware-miniatuur voor Kickstart 2.0 en hoger kan onder meer de argumenten en return-kodes van programma's weergeven. Lee Kindness draagt tenslotte zijn steentje bij aan het informatietijdperk met **Bush** 1.2: een utility dat directory-strukturen in 'Tree'-formaat uitbeeldt. Het programma is freeware en heeft geen voorkeur voor bepaalde Kickstarts.



Thomas Pimmel speelde in op de 'groene' trends uit de reklamewereld en noemde zijn directory-utility **Ecodisk**. Versie 1.19 van dit kompakte shareware-programma draait onder de AmigaDOSsen 2 en 3. Ecodisk beschikt over standaard-funkties als Delete en Copy; de auteur levert daarnaast vier 'players' voor diverse typen muziekmodules mee. Flexibeler wordt het geheel door de mogelijkheid om externe kommando's te gebruiken; bijvoorbeeld Qcd, Qfind, Qpop en Qman van Eivind Nordseth. Deze **Qtools** zijn freeware en werken onder Kickstart 2.0 of hoger. Qcd wisselt van directory door slechts een deel van het totale zoekpad ofwel 'path' in te typen. Het resterende drietal dient voor het zoeken van bestanden; Qpop is daarbij uitgevoerd als commodity.
Martin Bernd voelde 'the need for speed' en in zijn snelheidsroes maakte hij de **Fmath**-library's. Deze vervangers voor de standaard Commodore math-libs maken bij aanwezigheid van 68040 of 68882-chips gebruik van het surplus aan rekenkapaciteit. De mathtrans-library ging er daarmee bij ons tijdens een korte test maar liefst 500% op vooruit. Fmath 40.4 valt in de kategorie shareware en is bedoeld voor Kickstart 2.0 en hoger.
Dan Griffin ziet blijkbaar meer in het ontwikkelen van eigen chips. Hij voerde zijn Digital Breadboard, een ontwerpprogramma voor digitale circuits, op tot versie 1.1.9. **DBB** is een simulator voor elektronische schakelingen. De gebruiker kan daardoor meteen zien of zijn aan elkaar geknoopte flipflops en AND- of OR-gates ook daadwerkelijk het gewenste effekt sorteren. Het freeware-programma werkt volledig muisgestuurd onder AmigaDOS 2.0 of hoger. Enkele voorbeeldschakelingen zitten erbij en ten opzichte van de vorige versie 1.1.5 op Fish-disk 844 noteren we slechts bugfixes. Enkele bytes verderop treft de gebruiker Norbert Püschel's **DosPrefs** aan. Dit proggeltje verenigt een Noclick-, *-wildcard (in plaats van AmigaDOS' #?-joker) en Unixdir-optie (met .. voor de hogere en . voor de huidige directory) in 15 Kilobytes. Versie 2.0 draait onder Kickstart 2.0 of hoger en is freeware.
Sysops kunnen profijt hebben van **FTP** 2.0, een voornamelijk als BBS-door ontwikkeld utility van Tony Preston. Met dit hulpmiddeltje krijgen modemgebruikers (beperkte) toegang tot een op het Bulletin Board aangesloten CD-ROM. Bovendien kombineert het onder meer de get, view, list en cd-kommando's. FTP hoort bij de shareware thuis en is er weer eentje voor Kickstart 2.0 en hoger.
Kai Hofmann staat op deze Fish-cd te boek als de auteur van **Kalender** 2.2, een (inderdaad) kalenderprogramma met een ARexx-poort. Bepaalde niet te missen tijdstippen in beeld brengen is de belangrijkste taak van dit utility, dat onder de GNU Public License (een soort freeware) valt. Zonder AmigaDOS 2.0 of hoger weigert het dienst.
Sean Martin Newton maakte vervolgens een programma waarvan er beslist geen wa'maH wej (dertien) in een dozijn gaan. Het konverteert getallen naar het Klingon; ongetwijfeld handig voor doorgewinterde Star Trek-fans. **KlingNum** 1.1 is public domain en vermoedelijk een uitkomst voor wie PGP-encryptie nog niet ver genoeg gaat.
Uwe Schilling ging het gevecht aan met slecht geschreven software en schreef **NoAGA** 1.0, een freeware-utility dat dergelijke programmatuur op AGA-machines aan het lopen moet krijgen. We hoeven niet te resetten of van schermmodus te wisselen om het te gebruiken. Om bij te houden met welke demo's NoAGA zoal werkt, kan de gebruiker bijvoorbeeld naar **NoteIt** grijpen, een programma van Ryan J. Bruner. Net als StickIt 'emuleert' het de bekende gele PostIt-plakbriefjes en plaatst boodschappen op de Workbench.



Versie 1.4.1 beschikt onder Kickstart 2.0 en hoger over trendy features als 'auto-iconification' en 'font-sensitivity' en is nog freeware ook. Alleen: geel zijn de elektronische plakbriefjes niet. Voor nog meer realisme kunnen we onder Kickstart 3.x echter gebruik maken van Timothy Kreuzer's **PaletteTool** 1.4. Met dit freeware programma krijgt de Workbench elke gewenste kleurkombinatie mee. Het heeft veel weg van het standaard Palette preferences-utility, maar laat het origineel voor wat betreft de beschikbare opties uiteraard achter zich.

Laurence Vanhelsuwé blijkt niet te stuiten in deze aflevering van Fish & Chips. Hij leverde Fred ook al **TimePlanner** 1.0, een 'daemon'-utility om op gezette tijden applikaties te starten, en **AppVM** 0.9, een Virtual Memory-programma. Het tweetal is freeware. Het eerste heeft minstens een 68020-processor nodig en laatstgenoemde een 68030 met ingebouwde MMU (Memory Management Unit). Ook **HeartBeat** 1.0, een freeware snooper-tool dat aanroepen naar bepaalde library's registreert, is van zijn hand.

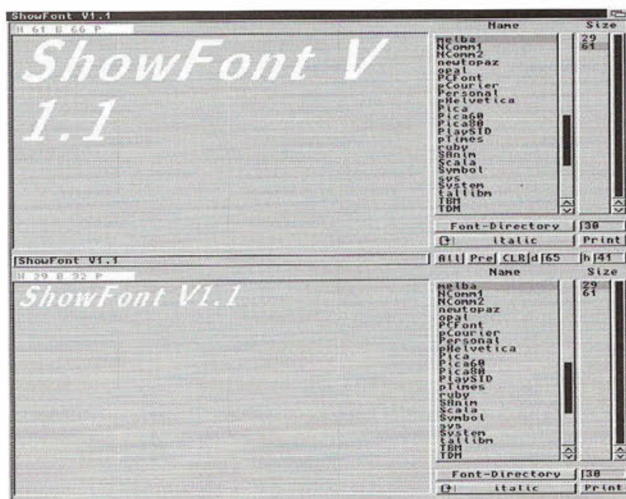
Tenslotte (waarschijnlijk om het af te leren) produceerde deze lopende band-programmeur nog **ISAN**. Dit staat voor Instruction Stream Analyzer en er gaat een instrument achter schuil dat de processor-instrukties van bepaalde software 'realtime' in de gaten houdt. Versie 1.2 is freeware; het programma loopt uitsluitend op 32-bits machines.

Nog meer voyeur-funkties biedt Franz-Josef Mertens' bekende Amiga Real-Time Monitor. **ARTM**, gegroeid tot V2.04, werd ten opzichte van de vorige versie 2.00 voornamelijk van enkele Enforcer-hits afgeholpen. Het shareware-programma brengt allerlei informatie over het innerlijk van onze Amiga (lopende programmatasks, gebruikte library's, voorhanden hardware) overzichtelijk in beeld. Andreas Kleinert zag er blijkbaar het nut wel van in. Zijn System Information Program heeft in V2.18 bijzonder veel weg van ARTM. **SIP** is echter freeware en loopt uitsluitend onder Kickstart 2.0 of hoger.

Lee Kindness maakte een commodity dat de derde muisknop van sommige hedendaagse schuifdieren emuleert. Gebruikers van tweeknopsmuizen kunnen de ontbrekende schakelaar met **MidMoose** 1.0 aan een funktietoets toewijzen. We praten over freeware, werkend onder 'Kick 2' en hoger.

Michael J. Barsoom's **PackIt** 1.18a stelt dezelfde mininumeisen aan het besturingssysteem; dit programma is echter shareware. Voor CLI-liefhebbers geeft het toegang tot de funkties van Nico François' overbekende cruncher PowerPacker. De software beschikt onder meer over executable-, encryptie- en wildcard-parameters. Via de meegeleverde MUI-applikatie PackItPrefs kunnen we het programma eenvoudig via de Workbench instellen.

Frédéric Delacroix voerde zijn **ARexxSuper** (wat overigens niet staat voor superlatief, maar voor supervisor) op tot versie 1.10. Het programma maakt nu gebruik van een eigen errormsg.library en beschikt over een lokalisatiefunktie.



ARexxSuper stelt de gebruiker in staat om vanuit de Workbench met ARexx te kommuniceren. Het openen van rexx-library's of het sturen van kommando's naar een bepaalde ARexx-poort wordt er een stuk eenvoudiger mee. Delacroix' werkstuk draait uiteraard onder Kickstart 2.0 of hoger en is shareware.

Virus Terminator 2.65d van Heiner Schneegold vervult ditmaal de rol van hèt anti-virus programma op Fred's FreshFish-cd. Deze veelzijdige killer rekent uiteraard af met tientallen zieke bedenksels, van Blowjob en Byte Bandit tot het Commodore-virus (bestaat echt). VT geeft de ervaren gebruiker tevens nuttige informatie over hardware, library's, Kickvectors en al dan niet besmette geheugenadressen. De dokumentatie is jammer genoeg uitsluitend Duits. Wel bevatten de diverse teksten uitzonderlijk veel informatie (meer dan 500 Kb) over virussen en hun bestrijding. VT 2.65d is charityware: regelmatig gebruik verplicht tot een donatie naar een goed doel. Het programma werkt op elke Amiga.

Uwe Schilling en Martin Stengle maakten onafhankelijk van elkaar een alternatieve fontrequester voor de Kickstarts 2 en 3. **FontPrefs** 2.9 en **ShowFont** 1.1 geven de beschikbare letters alletwee in 'breedbeeld-formaat' weer. Schilling's ShowFont-requester beschikt echter over extra opties om andere font-directory's en -formaten te gebruiken. Op beide programma's kleeft het etiketje 'freeware'.

Gérard Cornu maakte **AppIsizer** om snel Kilobytes in beeld te krijgen. Simpelweg een disk- of file-ikoon erop laten vallen en het programma presenteert informatie over de grootte van het objekt in kwestie. Versie 0.72, de opvolger van V0.68 op Fish-disk 938, beschikt over lokalisatie en laat tevens het aantal in beslag genomen disk-blocks zien. Freeware voor de Kickstarts 2 en 3, net als Mika Kuulusa's **IconCalendar** 1.0. Dit programmaatje plaatst simpelweg een kalender-ikoontje met de aktuele datum op de Workbench.

We eindigen met Michael J. Barsoom, die in deze aflevering eervol de rode lantaarn draagt met zijn **ToolType** 2.14. Met deze nazaat van V37.210 op Fish-disk 994 kan de gebruiker de tooltypes van ikonen eenvoudig via een editor aanpassen. Het shareware-programma beschikt nu over locale-support en herkent de standaard #?-wildcard. ToolType werkt, net als zoveel hedendaagse utility's, uitsluitend onder AmigaDOS 2.0 en hoger.

Ruud Dingemans

VIS VANGEN OP HET AMIGA MAGAZINE BBS

Als u over een Fish-programma leest dat u interesseert, kunt u het meteen van ons BBS halen. De enige voorwaarde die we stellen is dat u Amiga Magazine abonnee bent. U kunt zich daarvoor overigens via het BBS opgeven.

Op het moment dat we dit schrijven moeten we de Fish-bestanden nog klaarzetten. We zullen proberen de struktuur van het artikel zoveel mogelijk aan te houden. De tussenkoppen (BIZ, COMM, MISC, enz.) geven aan waar u op de cd moet zoeken. Het is overigens altijd mogelijk om op bestandsnaam op het BBS te zoeken. Voer in dat geval slechts een klein deel van de naam in. Een letter of vier is meestal voldoende.

Het Amiga Magazine BBS is 24 uur per dag bereikbaar onder nummer 079-618821.

SCRIPT HELP

Het schrijven van een scriptje in AmigaDOS lijkt me niet echt programmeren, maar programmeurs weten er wellicht wel wat meer vanaf. Ik heb een script nodig waarmee ik automatisch mijn ingekomen post (divo.qwk) uit mijn RAM: naar mijn 'PostIN' directory kopieer.
Onderweg daarheen moet het pakketje ook nog even een nummer krijgen: 30divo.qwk, 31divo.qwk, etcetera.
Any Help?
Willie Hautvast, Nijmegen (via AM-BBS)

SCRIPT HULP

Het schrijven van een scriptje in AmigaDOS kan nog flink tegenvallen! Ik heb me ooit eens verdiept in Shell-scripts maar ben er huilend mee opgehouden. Het is vreselijk. Maar gelukkig is er ARexx! Ik hoop dat je dat ook bezit, anders is het volgende scriptje dat ik voor je heb gemaakt waardeloos...

```
/* Scriptje om een file te kopiëren van
   source naar destination directory en
   van een serienummer te voorzien */
packet          = "DIVO.QWK"
source          = "RAM:"
destination     = "HD:directory/"
numberfile      = "HD:directory/qwk
             nummer"
deletesource    = 0

sp = source || packet
if ~exists(sp) then
  do
    say "Packet niet gevonden"
    exit 5
  end
nr = 1
if open(file, numberfile, 'read') = 1 then
 do
    nr = readch(file, 3)
    call close(file)
  end
if open(file, numberfile, 'write') = 1 then
  do
    call writech(file, nr + 1)
    call close(file)
  end
else
  do
    say "Kan nummerbestand niet aanmaken."
    exit 10
  end
dp = destination || left(packet,length(packet) - 3) || right('00' || nr, 3)
  /* of: dp = destination || right('00' ||
nr, 3)) || packet */
say "Copieer "sp" naar "dp"..."
address command copy FROM sp TO dp
if rc = 0 & deletesource ~= 0 then address
command delete sp
exit
```

Succes!
Leon Makkink, Utrecht (via AM-BBS)

VERDWIJNENDE MUIS

Verschillende gebruikers die van Workbench 2.x naar versie 3.x zijn gegaan hebben last van een muispointer die regelmatig verdwijnt. Dat gebeurt bijvoorbeeld als de Amiga een venster aan het openen is. Dit probleem wordt veroorzaakt doordat de preference-bestanden van 2.x niet compatibel zijn met de nieuwe versie. Het een en ander is op te lossen door de volgende bestanden te wissen:

env:sys/pointer.prefs
envarc:sys/pointer.prefs

Let erop dat een eventuele zelf ontworpen muiscursor hierbij verloren gaat.
Dan Barrett, USA

MONOPOLY

Als je het spel monopoly speelt en een speler koopt een straat niet, dan wordt de straat altijd tegen opbod verkocht (auction). Als er zo'n auction is en er wordt om een bod gevraagd, druk dan konstant op je linker muisknop en je zult zien dat de tegenspelers geen tijd krijgen om ook te bieden. Zo kun je de Kalverstraat (Mayfair) voor 10 pond kopen (en alle andere straten natuurlijk ook!)
Marco Tibben, Heeten

WIS BUT

AmigaDOS is volgens sommigen niet de best opgezette DOS, maar het kan wel komplexe dingen met wildcards aan. Dingen waar de gemiddelde MS-DOS gebruiker alleen maar van kan dromen. Eén van die wildcards is de tilde (~). Met dit karakter kunnen de bestanden worden geselekteerd die niet door het kommando gebruikt moeten worden. De opdracht
Dir ~(#?.info)
laat alle bestanden zien behalve de .info bestanden. Het behoud-scriptje uit Amiga Magazine 29 kan dan ook vervangen worden door:
Delete ~(<bestand>)
Het is ook mogelijk om meerdere bestandskenmerken tussen de haakjes te zetten. Deze moeten dan gescheiden worden door een | (shift \). Stel: je wilt alle bestanden wissen, behalve de dokumentatie die als .txt en als .doc opgeslagen staat. Het behoud-script uit AM29 laat het hier afweten, maar het oude vertrouwde del-kommando niet.
Delete ~(#?.txt | #?.doc)
Zo zijn er nog vele andere toepassingen te verzinnen.
Arno Velds, Heerhugowaard

MORTAL COMBAT

Hier zijn een paar 'moves' voor het spel Mortal Combat:

Jonny Cage:	
Teleportkick:	achter, voor, achter, vuurknop
Fireball:	achter, voor, vuurknop
Splitkick:	beneden, beneden, vuurknop
Finishing Move:	voor, voor, voor, vuur knop
Sub-Sero:	
Iceball:	schuin naar voor, beneden, vuurknop
Sliding:	voor, achter, voor, vuur knop
Finishing Move:	voor, beneden, voor, vuurknop
Kano:	
Blade:	achter, achter, voor
Spinning Kick:	hou de vuurknop ingedrukt en draai je joystick 360 graden naar je tegenstander toe (doe dit een paar keer)
Finishing Move:	achter, achter, voor
Liu Kang:	
Flying Kick:	achter, voor, vuurknop
Fireball:	voor, voor, vuurknop
Finishing Move:	*
Rayden:	
Torpedo:	achter, achter, voor
Electricity:	schuin naar voor, beneden, vuurknop
Teleport:	beneden, beneden, omhoog
Finishing Move:	voor, achter, achter, achter, vuurknop
Scorpion:	
Spear:	achter, achter, vuurknop
Teleportkick:	schuin naar achter, beneden, vuurknop
Finishing Move:	*

* = die zou ik graag willen weten.
Freddy Peters, Barneveld

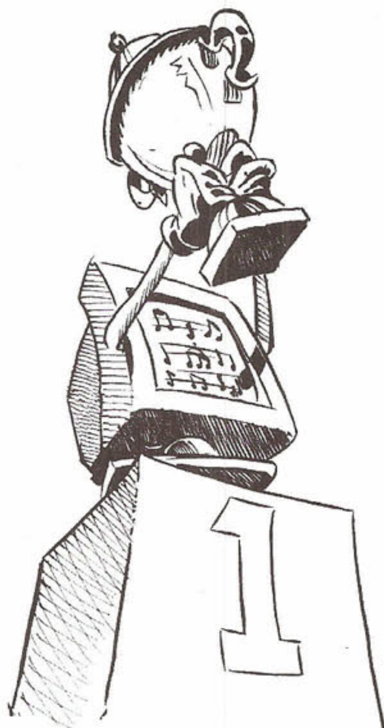


Ruil uw EUREKA voor de ontdekkingen van anderen. Deze rubriek staat of valt met uw medewerking. Stuur ons uw goede ideeën of oplossingen voor problemen, zodat anderen de gelegenheid krijgen een beter gebruik te maken van de onvermoede mogelijkheden die de AMIGA biedt.
Het adres voor het inzenden van uw vragen en tips is:
AMIGA MAGAZINE t.a.v. EUREKA
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer
Is uw tip geplaatst? Bel dan de redaktie (079-610438) voor een Fish-disk naar keuze.

FRONTIER (ELITE II)

Start het spel op Mars en ga direkt naar de shipyard. Verkoop daar uw interplanetaire drive, de laser en de raketten. Koop dan een automatische piloot en een hyperdive klasse 1. Let er wel op de interne tank te vullen. Ga naar het bulletin board en kijk naar de militaire missies. Neem alleen missies aan voor 'Barnards star' of 'Ross 128'. Vlieg alleen op deze twee stelsels en op 'Sol'. Hierin wordt u nooit aangevallen. Daarom kunt u de laser en de raketten verkopen en de vrijgekomen ruimte gebruiken om cargo te vervoeren. Koop in Sol 'luxurie goods' en verkoop deze op Barnards star. Daar koopt u robots of computers die u weer verkoopt op Sol. Kijk in Sol altijd eerst naar het bulletin board. Twee op de drie keer is er een handelaar die het dubbele wil betalen. Ross 128 is alleen goed om je militaire status naar boven te krijgen. Vlieg net zolang over en weer tot je een groter schip kunt betalen. Een groter schip betekent meer lading. Blijf dit doen tot je een schip met voldoende lading, bewapening en verdediging kunt bekostigen. Dan kun je je op het avontuur storten en aan je elite-status gaan werken. Neem echter nooit opdrachten aan van het leger als je zeker weet dat je te laat zult zijn. Deze zetten je serieus achteruit op de promotielijst. Het zal in het begin moeizaam gaan, maar zodra je een groter schip hebt, stijgen je financiën met gestage sprongen. Vergeet niet regelmatig te saven, anders moet je na een mis-jump of verder in het spel na een verloren gevecht, helemaal opnieuw beginnen.
Jan Adriaenssens, Aarde

EEN SPEL MET ALLEEN WINNAARS!



Zes kansen op iets moois krijgen en dan alle zes keer winnen? Ja, zo moet u ongeveer een abonnement op Amiga Magazine zien! Zes keer per jaar berichten we u over het nieuws rond uw favoriete computer. We bekijken welke randapparatuur deugt en welke u beter in de winkel kunt laten staan. We testen kommerciële software van honderden guldens en leggen daar public domain pakketten naast die voor de prijs van een schijfje bijna hetzelfde bieden. Zo is een abonnement op Amiga Magazine een loterij zonder nieten.

Heeft u meer belangstelling voor *twaalf* hoofdprijzen, dan kunt u ook een abonnement inklusief diskette afsluiten. Naast zes keer Amiga Magazine sturen we u dan ook zes edities van onze service-disk propvol recente software. Als u losse nummer koper bent: blader eens terug naar pagina 3 van de laatste uitgaves en kijk wat u zoal gemist heeft.

Mag dat niet meer gebeuren? Pak dan meteen uw giro- of bankspullen en schrijf een winnende cheque uit!

Maak *f* 44,- (blad) of *f* 89,- (blad+disk)
over naar
postgiro 1033172
t.n.v. Divo/Amiga Magazine
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer
Voor België:
Maak 880 Bf (blad) of 1780 Bf (blad+disk)
over naar
postgiro 000-1600488-85
t.n.v. Divo
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer
Nederland

ADVERTEERDERSINDEX

OUDE NUMMERS

Amiga Magazine 4, 5 en 7 t/m 29 zijn à *f* 7,50/Bf 150 na te bestellen. Aangezien de verzendkosten voor losse nummers fors verschillen van het bulk-tarief dat de PTT voor de normale verzending berekent, vragen we een bijdrage in de portokosten van *f* 3,-/Bf 60 (1 nummer), *f* 4,-/Bf 75 (2-3 nummers), *f* 5,50/Bf 100 (4 nummers of meer).
Gebruik voor uw bestelling één van de gironummers die u elders op deze pagina vindt. Amiga Magazine 1 t/m 3 en 6 zijn helaas uitverkocht.



SERVICE DISKETTE AM30

Diverse onderwerpen uit dit nummer verzamelden we voor u op een schijfje, aangevuld met de meest recente Public Domain software.
Abonnees kunnen deze schijf bij de redaktie bestellen.
Maak *f* 10,- per schijf over naar
postgiro 1033172
t.n.v. Divo/Amiga Magazine
Cyclaamrood 2
Zoetermeer
onder vermelding van de juiste produkten.
Voor België:
Maak 190 Bef per schijf over naar
postgiro 000-1600488-85
t.n.v. Divo/Amiga Magazine
Cyclaamrood 2
Zoetermeer
Nederland.
N.B. U kunt ook een diskabonnement nemen. Dan krijgt u blad en tijdschrift voortaan tegelijk in de bus. Belangstelling? Ga snel naar bladzijde 3.

FISH SOFTWARE PER MODEM

De public domain software die we in de rubriek Fish & Chips bespreken, is helaas niet langer op diskette te krijgen. De wereldwijde distributie verloopt immers voortaan via cd'tjes. Maar ook als u geen cd-rom speler heeft, kunt u over de software beschikken. Tenminste, als uw Amiga voorzien is van een modem. Na elke uitgave van Amiga Magazine zorgt de redaktie dat de besproken Fish software 'online' staat. Bel met uw modem 079-618821 en honderden megabytes software staan voor u klaar. Helemaal gratis. Het enige dat we van u verwachten is dat u Amiga Magazine abonnee bent.

TVPaint

TVPaint 2.0 Amiga	495,00
TVPaint 3.0 Amiga Jan '95	1695,00
TVPaint 2.0 > 3.0	1295,00
TVPaint 3.0 Windows	1695,00
TVPaint 3.0 Windows Demo	Gratis

REAL3D

REAL3D V.249 Amiga	995,00
REAL3D V.249 Windows	2395,00
REAL3D Amiga > Windows	1395,00
REAL3D StandAlone Render Engine v.a.	225,00
REAL3D Automatic Network Distributed REnderer	2995,00
REAL3D Amiga Demo	Gratis
REAL3D Windows Demo kit	295,00
REAL3D V.2x > V.249	145,00
REAL3D V.247 > V.249	Gratis
REAL3D The Basics	89,00
REAL3D Motion Magic	89,00
REAL3D Optical Delusions	89,00
REAL3D Hands-on Tutorial	89,00

TV Paint

MediaPoint

MediaPoint 128	699,00
MediaPoint Propackage	399,00
MediaPoint Comp. Update	399,00

Activa International
Postbus 338, 1250 AH Laren
Tel 02153 80639, Fax 02153 80769
Incl. BTW excl. verz. wijzigingen voorbehouden

KCS DUAL HD DRIVE 'DE LUXE'



Voorzien van nieuwe hardware, versie 2.0 software met veel nieuwe funkties en op diverse punten vele malen sneller dan versie 1.0 en last but not least een kompleet nieuw ontwerp behuizing in twee kleuren leverbaar en een 3 standen schakelaar achterop. Werkt op ALLE Amiga computers. De prijs is slechts ***f* 498,-**. Incl. 40 pagina's tellende handleiding en 1 jaar garantie + gratis support. (KCS HELPLIJN: 078 146803)

Een kleine greep uit de vele mogelijkheden:

Maximaal 4 Megabyte op 1 diskette. Autoboot optie. Compatible met al uw standaard Amiga en PC diskettes. ONDERSTEUNING VAN DE VOLGENDE DISKETTEFORMATEN: AMIGA DD/HD, MS-Dos-PC DD/HD, ATARI en MACINTOSH (EMPLANT), KCS Compressie DD/HD, KCS Backup DD/HD.

GEAVANCEERDE COMPRESSIE TECHNIEKEN:

Voor DD en HD diskettes EN (!) nu ook voor alle harddisks. Gebruiksvriendelijke software, muisgestuurd. Fastcopy (1 disk in ca. 35 sec.) en Harddisk Backup software. Voor een backup van 40 Mb (ongecomprimeerd) heeft u slechts 10 diskettes nodig!

VIRTUELE HARDDISK op maximaal 8 HD DISKETTES:

Heeft u geen harddisk? Dan emuleert u ze toch zelf! U creëert net zoveel harddisks als u maar wilt (voor slechts enkele guldens heeft u al een 32 Megabyte harddisk nagebootst) op een paar diskettes. Wilt u 5 harddisks van maximaal 32 Mb, dan heeft u slechts 5 * 8 HD diskettes nodig.
Is ***f* 498,-** nou goedkoop of niet ?!!!

VYPERFORMAT:

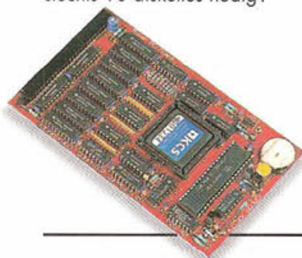
Formatteert in minder dan 3 sec. een CMx disk. Wat Commodore niet gaf, geeft KCS wel vanaf KICKSTART 1.2: Fastfile System, International mode en Directory Cache. Ondersteuning van de meeste diskcopiers: Cyclone (V), Blitz, AMI, Siegfried Copy en Synchro Express. Illegaal kopieren is verboden!

BUSINESS GAME



Iedere koper van een PC Board of DHD drive ontvangt **GRATIS** een uniek spel, zolang de voorraad strekt. BUSINESS GAME DORDRECHT. Met daarin 20 verschillende deelnemende Dordtse bedrijven, waaronder... KCS !

Deze Business Game uitgave is ook te bestellen voor ***f* 39,95** excl. verzendkosten. Met dit spel kunt u proberen de beste ondernemer van de stad te worden. Een collectors item! Van JUMBO. Ontwerp: Gijs Timmermans b.v.



POWER PC BOARD A500:

Op is op! Het Power PC Board is alleen nog maar verkrijgbaar voor de Amiga 500 en kost slechts ***f* 149,-** Draai nu de meest bekende MS-DOS programma's op uw Amiga. Vrijwel alle merken harddisks worden ondersteund en een PC partitie op de Amiga harddisk is mogelijk. In combinatie met de DHD drive kunt u PC HD diskettes lezen en schrijven. Voorzien van 1 Meg geheugen en realtime klok. Zowel in Amiga als in PC mode te gebruiken. Als zeer goed beoordeeld in de meeste binnen- en buitenlandse Amigabladen.



Kuipershaven 22
3311 AL Dordrecht
Nederland
Telefoon: 078 310931
Fax: 078 312659

Verkrijgbaar Nederland: Power PC Board is verkrijgbaar bij alle goed gesorteerde computerwinkels.
België: De goed gesorteerde computerwinkels., Importeur voor België: Distri, Oud Turnhout, Telefoon: 014 417300.
Geen dealer in de omgeving? Bel KCS.